

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

تعلم

# الفوتوشوب

الإصدار العاشر الداعم للغة العربية

Adobe Photoshop CS3 Extended

خطوة بخطوة

للمبتدئين



حنين محمد

مهند شريف

1429 / 2008



# المقدمة

بسم الله الرحمن الرحيم والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين .. وبعد

لا شك أن برنامج الفوتوشوب على قمة البرامج التي تلقى إقبالاً شديداً ورغبةً في التعلم ومن هنا كانت فكرة إنشاء سلسلة دروس تعليمية لهذا البرنامج العملاق تكون مدعمة بالأمثلة والتطبيقات مع مراعاة جانب الفهم أولاً ثم التطبيق ثانياً ...

كما تم الشرح في هذه السلسلة باللغة العربية الفصحى لكي تعم الفائدة على الجميع ...

و هذه السلسلة من دروس تعليم الفوتوشوب هي باقية من الورود نهددها لكل من يريد تعلم هذا البرنامج الشيق ...

أسأل الله الكريم أن نكون قد وفقنا في إخراج هذه السلسلة كما أسأله أن يجعل هذا العمل المتواضع خالصاً لوجهه الكريم وأن يعم بنفعه المسلمين والحمد لله رب العالمين ...

تقديم / حنين محمد

المملكة العربية السعودية



# التمهيد

إخواني الكرام ...

أخواتي الكريمات ...

بدايةً أرحب بكم في هذه السلسلة المتواضعة من دروس تعليم الفوتوشوب وقبل أن نبدأ في الدروس أحب أن أشير إلى نقاط مهمة :-

- هذه السلسلة مقسمة إلى خمسة عشر درساً بعدد صفحات يقارب المئتي صفحة ...

- تم الشرح في هذه السلسلة على برنامج الفوتوشوب الإصدار العاشر الداعم للغة العربية Adobe Photoshop CS3 Extended ...

- هذه الدروس مترابطة ببعضها البعض بمعنى أن معلومات الدروس مترابطة مع بعضها ...

- تم تقسيم هذه الدروس إلى صفحات مرقمة حتى يسهل علينا الرجوع لمواصلة الدروس بالإضافة إلى إمكانية طبعتها وتغليفلها على شكل كتيب تعليمي صغير ...

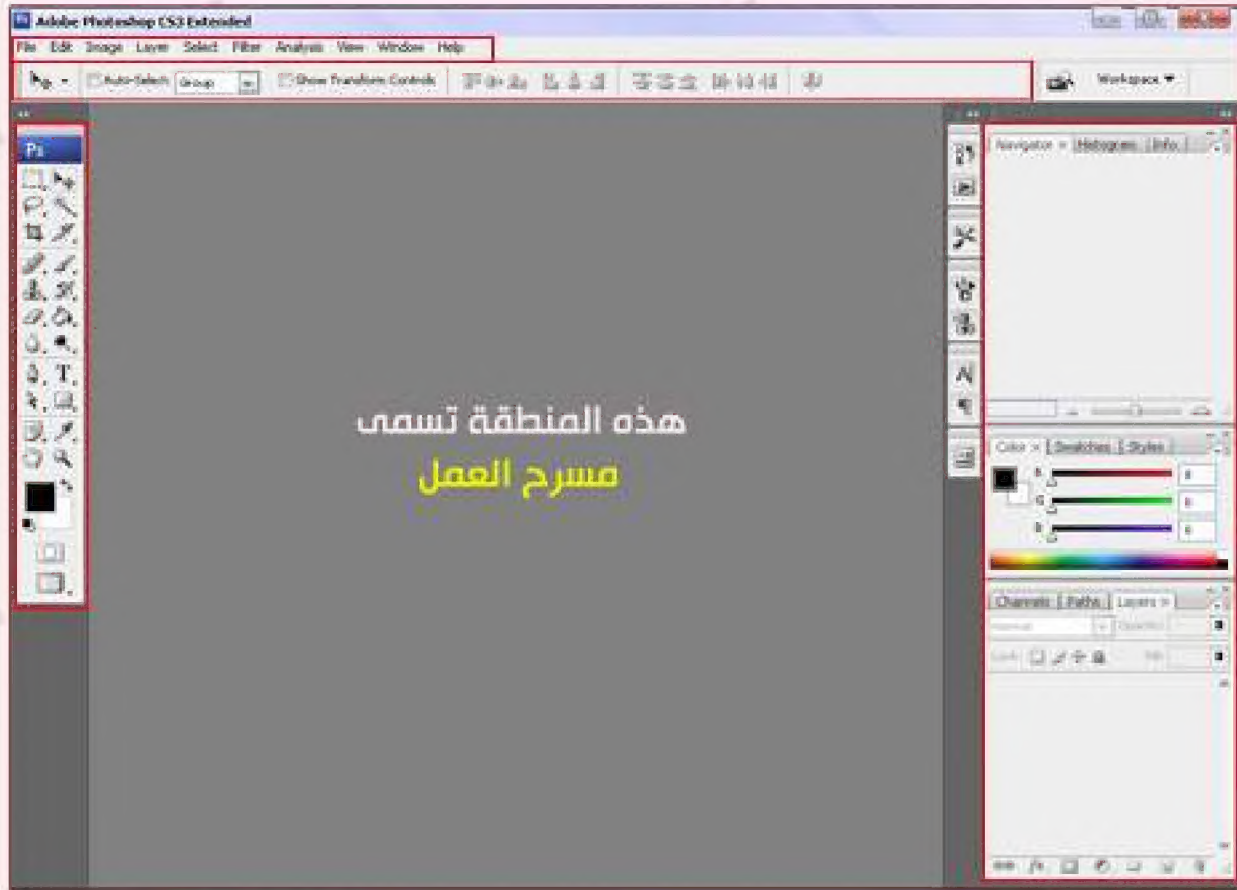
- عندما يصعب علينا فهم نقطة معينة في هذه الدروس نسأل عنها مباشرة ...

أخوكم / محمد بن



## واجهة البرنامج :-

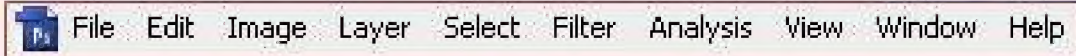
أول ما نفتح برنامج الفوتوشوب تخرج لنا هذه الواجهة وهي واجهة الفوتوشوب ، سأقوم بتقسيم هذه الواجهة إلى أقسام وستعرف علي أغلبها معا بإذن الله تعالى ...



المناطق المحددة بالحدود الحمراء هي التي سنقوم بالتعريف بها في الصفحات القادمة من هذا الدرس إذا فلنستعد جميعاً ولنربط أحزمة الأمان إستعداداً للتخليق في سماء الفوتوشوب :) ...



## خريطة القوائم الرئيسية :-



في الصورة السابقة توضيح لقوائم الفوتوشوب الرئيسية وهي **عشرة قوائم** سأقوم بشرح المهم منها خلال سلسلة الدروس حسب المناسبة للموضوع ... وسأبدأ الآن بقائمة **File** ...

New...	Ctrl+N
Open...	Ctrl+O
Browse...	Alt+Ctrl+O
Open As...	Alt+Shift+Ctrl+O
Open As Smart Object...	
Open Recent	▶
Device Central...	
Close	Ctrl+W
Close All	Alt+Ctrl+W
Close and Go To Bridge...	Shift+Ctrl+W
Save	Ctrl+S
Save As...	Shift+Ctrl+S
Check In...	
Save for Web & Devices...	Alt+Shift+Ctrl+S
Revert	F12
Place...	
Import	▶
Export	▶
Automate	▶
Scripts	▶
File Info...	Alt+Shift+Ctrl+I
Page Setup...	Shift+Ctrl+P
Print...	Ctrl+P
Print One Copy	Alt+Shift+Ctrl+P
Exit	Ctrl+Q

### قائمة ملف ( File ) :-

بمجرد أن نضغط على قائمة **File** تخرج لنا هذه القائمة في هذه القائمة سنتعرف على تسعة عناصر :

**New** / إنشاء ملف جديد ...

- سيتم توضيحه بالتفصيل -

**Open** / فتح سواء أردنا أن نفتح ملف فوتوشوب أو صورة ..

**Browse** / استعراض وهذا يساعدنا في استعراض الصور ..

**Close** / إغلاق العمل ...

**Close All** / إغلاق كل الأعمال ...

**Save** / حفظ ...

**Save As** / حفظ باسم ...

- سيتم توضيحه بالتفصيل -

**Save for Web & Devices** / حفظ العمل على شكل ملف

ويب وكذلك يمكن من الحفظ بصيغ متعددة ...

- سيتم توضيحه بالتفصيل -

**Exit** / خروج من برنامج الفوتوشوب ...

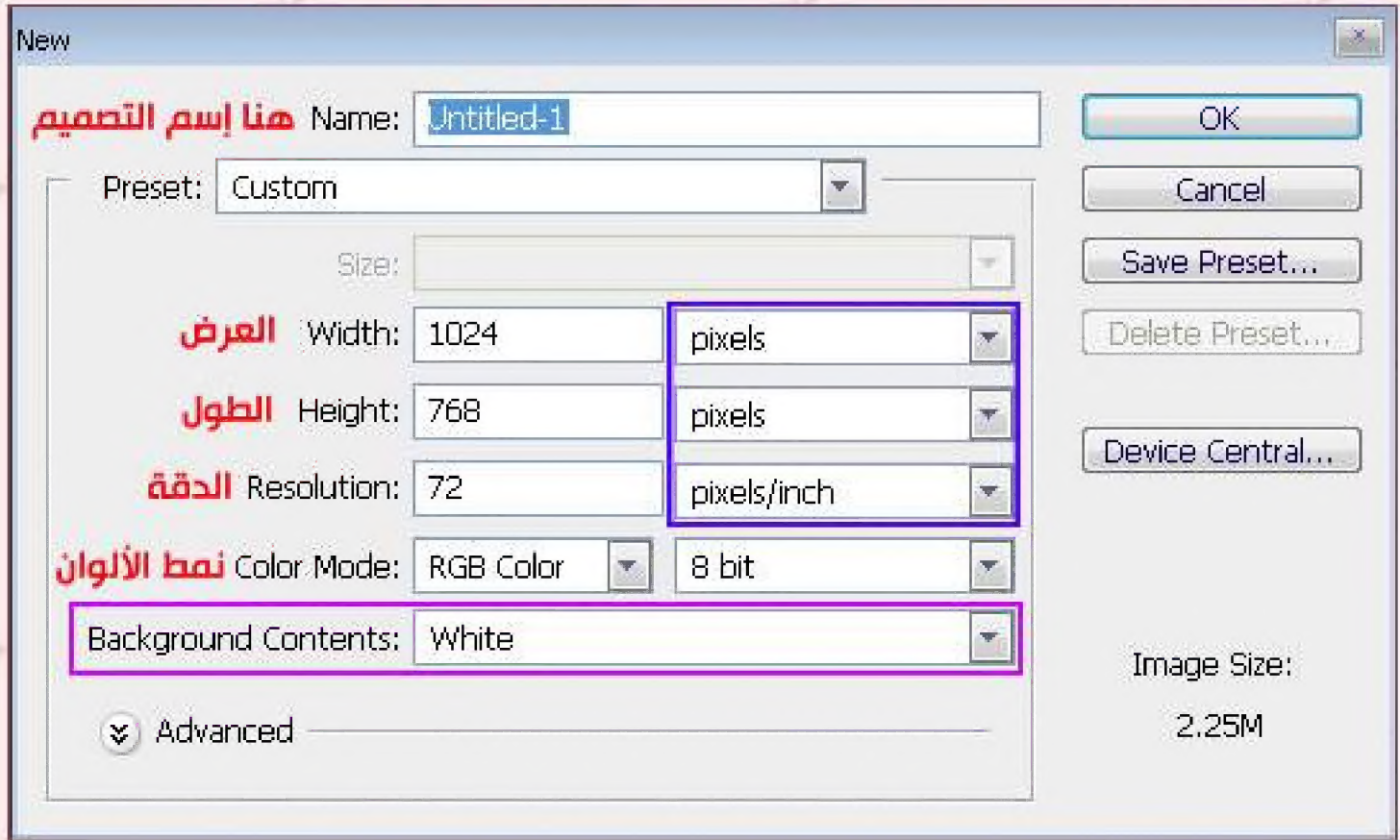




## قائمة ملف ( File ) :-

### - ملف جديد ( New ) :-

عندما نريد إنشاء عمل جديد نضغط على هذا الأمر في قائمة File ستخرج لنا النافذة التالية :



في المستطيل المحدد باللون الأزرق هذه خيارات وحدات القياس والدقة يمكن أن نغيرها من بيكسل ( pixels ) إلى وحدات أخرى مثل سنتيمتر ( cm ) وهكذا ... واستخدام البيكسل هو السائد ...

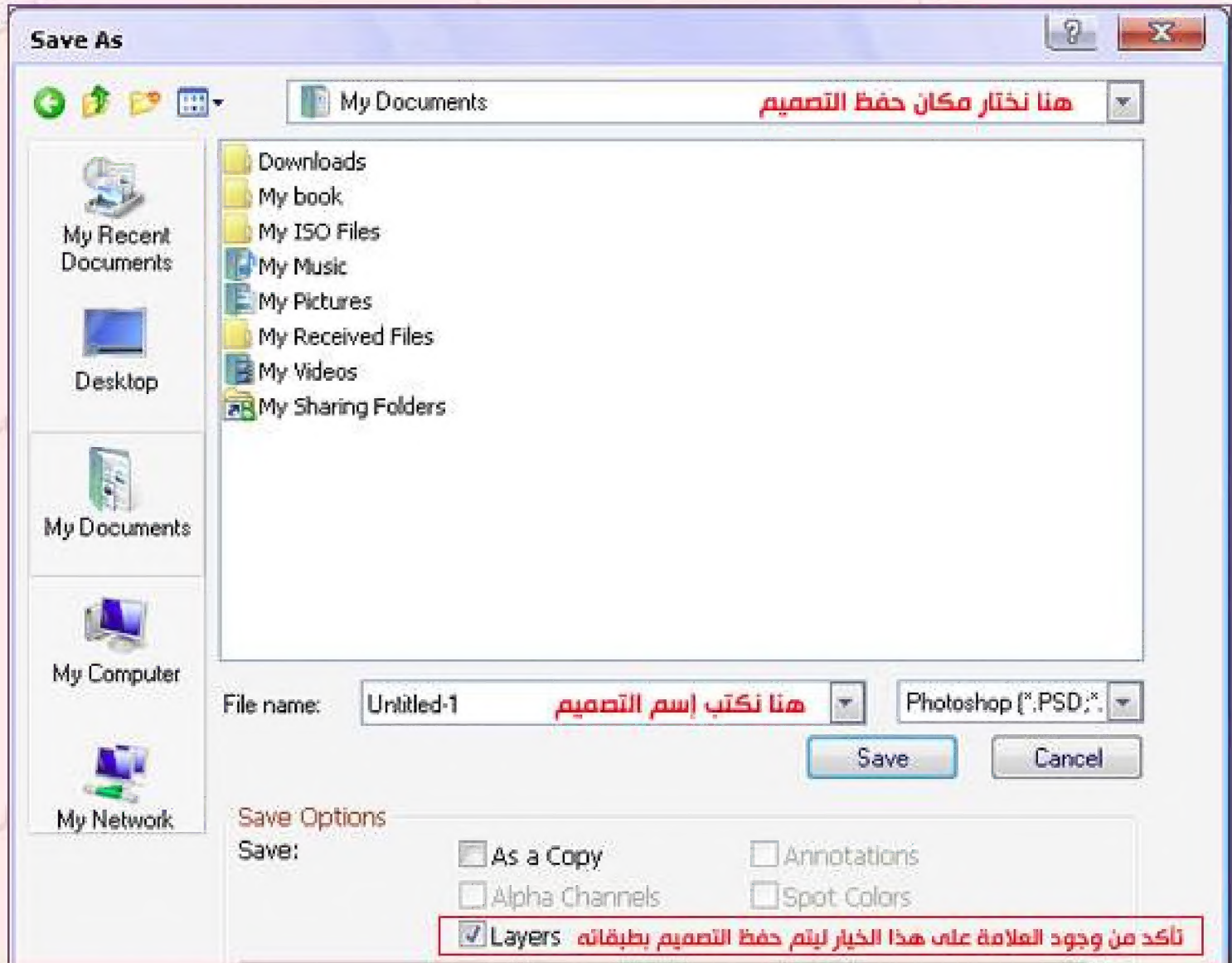
في المستطيل المحدد باللون البنفسجي هذا الخيار خاص بخلفية الملف الجديد ويحتوي على ثلاثة خيارات : الخيار الأول ( White ) ومعناها خلفية بيضاء وهو السائد ... الخيار الثاني ( Background Color ) وفي هذا الخيار نختار اللون الذي نريده غير الأبيض طبعاً : ... الخيار الثالث ( Transparent ) ومعناها خلفية شفافة ...



## قائمة ملف ( File ) :-

### - حفظ باسم ( Save AS ) :-

بدايةً لابد أن نعرف أن التصميم في الفوتوشوب يحفظ بصيغة أسمها ( PSD ) هذه الصيغة خاصة بتصميم الفوتوشوب فعندما نقوم بعمل تصميم نقوم بحفظه بهذه الصيغة لكي يقوم البرنامج بحفظ التصميم كاملاً بجميع طبقاته وسنعرف في الصفحة القادمة كيفية حفظ التصميم كصورة لكن حفظ التصميم بهذه الصيغة PSD مهم جداً حتى نستطيع التعديل على التصميم عند الحاجة للتعديل والصورة التالية توضح أكثر :



بعد أن نكتب اسم التصميم نضغط على ( Save ) لكي يتم حفظ العمل ...

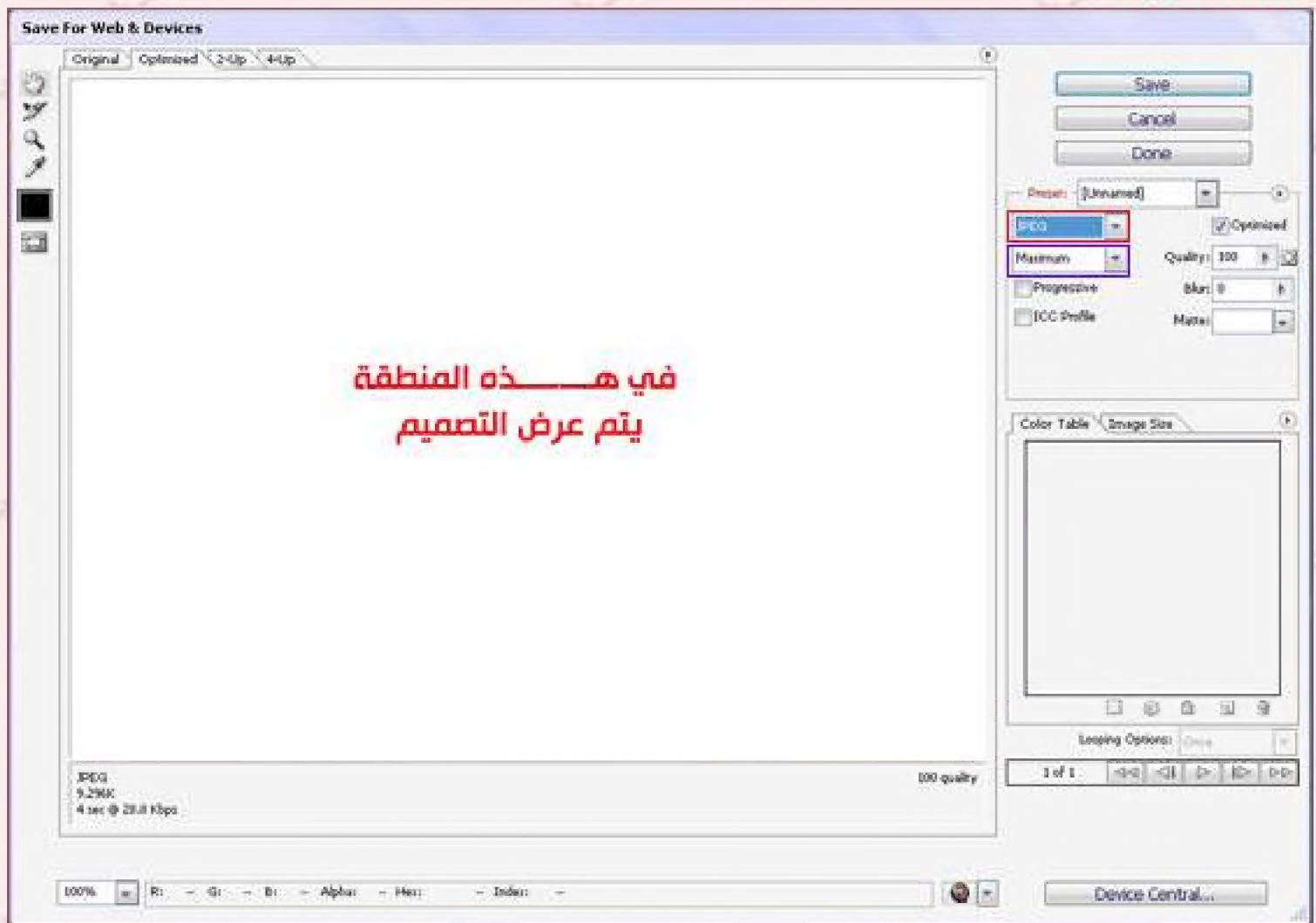




## قائمة ملف (File) :-

### - حفظ التصميم كصورة للويب ( Save for Web & Devices ) :-

هذا الأمر يختلف عن الأمر ( Save As ) بأنه يحفظ التصميم كصورة فقط بدون طبقات ونستخدم هذا الأمر عندما نود أن نعرض تصميمنا في المنتديات لأن التصميم هنا يحفظ بصيغتي JPEG و GIF وهي الصيغ المنتشرة للصور في الإنترنت عموماً أما صيغة PSD التي تحدثنا عنها سابقاً فهي تعتبر نسخة خاصة للمصمم نفسه ...



في هذه المنطقة  
يتم عرض التصميم

في المستطيل المحدد باللون الأحمر هذا هو خيار صيغة حفظ الصورة مع الأخذ في الاعتبار أن صيغة JPEG للتصميم الثابت و صيغة GIF للتصميم المتحرك ...

في المستطيل المحدد باللون الأزرق هذا هو خيار جودة الصورة وأنا أفضل استخدام خيار Maximum لأنه يعطينا أقصى جودة ، وفي النهاية نضغط على Save لكي يتم حفظ العمل ...



## قائمة تحرير ( Edit ) :-

بمجرد الضغط على قائمة Edit من القائمة الرئيسية ستخرج لنا هذه القائمة وستعرف ثلاثة عشر أمراً وهي على النحو التالي :

Undo	Ctrl+Z
Step Forward	Shift+Ctrl+Z
Step Backward	Alt+Ctrl+Z
Fade...	Shift+Ctrl+F
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Copy Merged	Shift+Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Paste Into	Shift+Ctrl+V
Clear	
Check Spelling...	
Find and Replace Text...	
Fill...	Shift+F5
Stroke...	
Free Transform	Ctrl+T
Transform	▶
Auto-Align Layers...	
Auto-Blend Layers	
Define Brush Preset...	
Define Pattern...	
Define Custom Shape...	
Purge	▶
Adobe PDF Presets...	
Preset Manager...	
Color Settings...	Shift+Ctrl+K
Assign Profile...	
Convert to Profile...	
Keyboard Shortcuts...	Alt+Shift+Ctrl+K
Menus...	Alt+Shift+Ctrl+M
Preferences	▶

Undo / تراجع ..

Step Forward / خطوة للأمام ..

Step Backward / خطوة للخلف ..

Cut / قص ...

Copy / نسخ ...

Paste / لصق ...

Stroke / حدد ( إطار ) ...

Free Transform / تحويل حر ...

Transform / تحويل ...

Define Brush Preset / تعيين الفرش ...

Define Pattern / تعيين الحشو ( الباترن ) ...

Define Custom Shape / تعيين الشكل ...

هذه العناصر التسعة السابقة سنقوم بالتعرف على كيفية استخدامها ان شاء الله في الدروس القادمة حسب المناسبة أما الآن فالمهم هو أن نعرف معانيها فقط ..

Preferences / تفضيلات ...

في هذا الأمر سنتعرف على معلوماتين مهمتين جداً ولكن في الصفحة التالية : ....

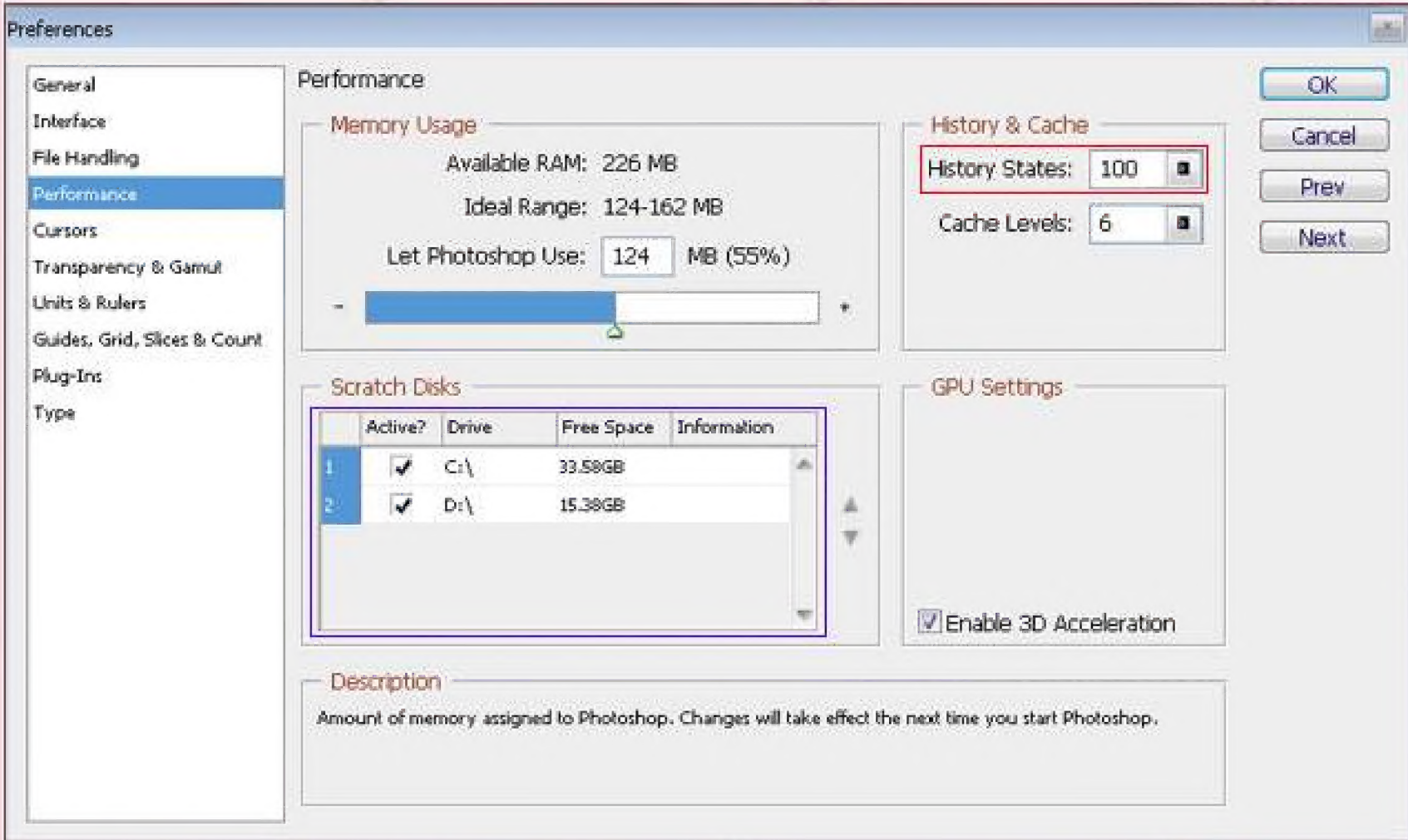




## قائمة تحرير ( Edit ) :-

- تفضيلات ( Preferences ) :-

من القائمة الرئيسية Edit نختار Preferences ستخرج لنا قائمة فرعية نختار منها Performance ستخرج لنا النافذة التالية :-



**في المستطيل الأحمر** هذا الخيار خاص بعدد مرات التراجع بمعنى لو أننا كتبنا 100 سيمكننا البرنامج من التراجع ١٠٠ مرة ويمكننا التراجع عن طريق **Ctrl + Alt + Z** والتقادم عن طريق **Ctrl + Shift + Z** أما الاختصار **Ctrl + Z** فهو للتراجع مرة واحدة فقط ..

**في المستطيل الأزرق** لا ننسى أن نضع العلامة على كافة الأقسام للقرص الصلب لتتوفر المساحة الكافية لحفظ الأعمال في حالة كبر حجم العمل ...

(( هاتان الخطوتان يتم عملهما مرة واحدة وستنطبق على جميع الأعمال وليس مع بداية كل عمل ))





## قائمة صورة ( Image ) :-

بمجرد الضغط على قائمة Image من القائمة الرئيسية ستخرج لنا هذه القائمة وستعرف ستة أوامر منها وهي على النحو التالي :

**Mode / صيغة الصورة ..**

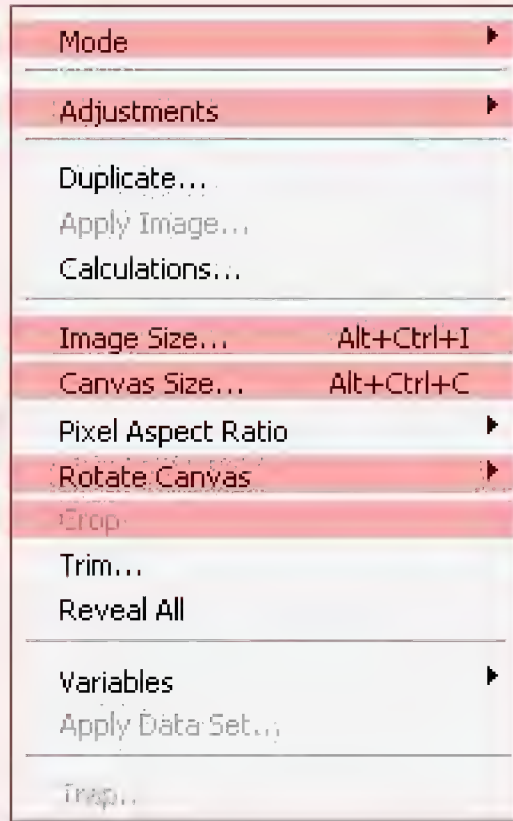
**Adjustments / ضوابط الصورة ..**

**Image Size / حجم الصورة ..**

**Canvas Size / مقاس حقل العمل ...**

**Rotate Canvas / تدوير حقل العمل ...**

**Crop / تأطير ...**



وسنقوم بإذن الله تعالى بتوضيح هذه العناصر أكثر في الدروس القادمة حسب المناسبة لذلك ..



## قائمة تحديد ( Select ) :-

بمجرد الضغط على قائمة Select من القائمة الرئيسية ستخرج لنا هذه القائمة وسنتعرف سبعة عشر أمراً منها وهي على النحو التالي :

All	Ctrl+A
Deselect	Ctrl+D
Reselect	Shift+Ctrl+D
Inverse	Shift+Ctrl+I
All Layers	Alt+Ctrl+A
Deselect Layers	
Similar Layers	
Color Range...	
Refine Edge...	Alt+Ctrl+R
Modify	
Grow	
Similar	
Transform Selection	
Load Selection...	
Save Selection...	

All / تحديد الكل ..

Deselect / إلغاء التحديد ..

Reselect / إعادة التحديد ..

Inverse / عكس ( قلب ) التحديد ...

All Layers / تحديد كل الطبقات ...

Deselect Layers / إلغاء تحديد كل الطبقات ..

Similar Layers / تحديد نفس نوعية الطبقة ..

Color Range / شريحة ألوان ..

Modify / تعديل .. وهي قائمة فرعية تتكون من الأوامر التالية :

Border : حزام ..

Smooth : صقل ..

Expand : تمديد ..

Contract : تقليص ..

Feather : حد متدرج ..

Transform Selection / تحويل التحديد ..

Load Selection / استعادة التحديد ..

Save Selection / حفظ التحديد ..

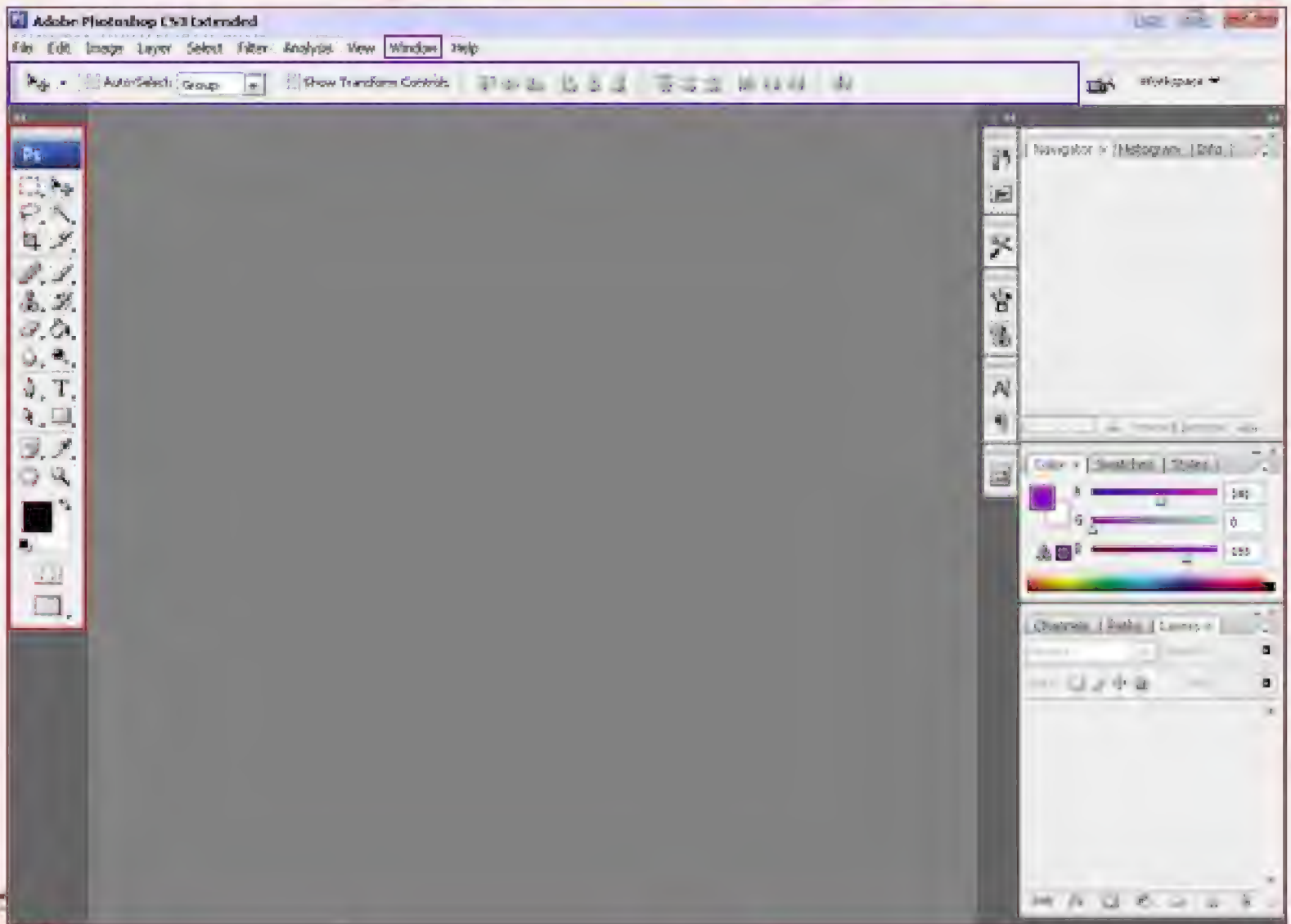
وسنقوم بإذن الله تعالى بتوضيح بعض هذه العناصر أكثر في الدروس القادمة حسب المناسبة لذلك ..



## صندوق الأدوات ( Tools ) وخيارات الأداة ( Options ) :-

في الصورة التي في الأسفل يوجد مستطيل **باللون الأحمر** هذا هو صندوق الأدوات وإن شاء الله سنتعرف معاً على معظم هذه الأدوات في الدروس القادمة وهذا الصندوق يمكننا إظهاره وإخفاؤه بالضغط على القائمة الرئيسية Window المحددة **باللون البنفسجي** ثم الضغط على خيار Tools ...

أما المستطيل الذي **باللون الأزرق** فهو خيارات الأداة بمعنى أوضح عندما نضغط على أداة في صندوق الأدوات يظهر فيه خيارات الأداة المختارة ولكل أداة خياراتها الخاصة وسنتعرف عليها في الدروس القادمة بعون الله تعالى وهذا الشريط يمكننا إظهاره وإخفاؤه بالضغط على القائمة الرئيسية Window المحددة **باللون البنفسجي** ثم الضغط على خيار Options ...

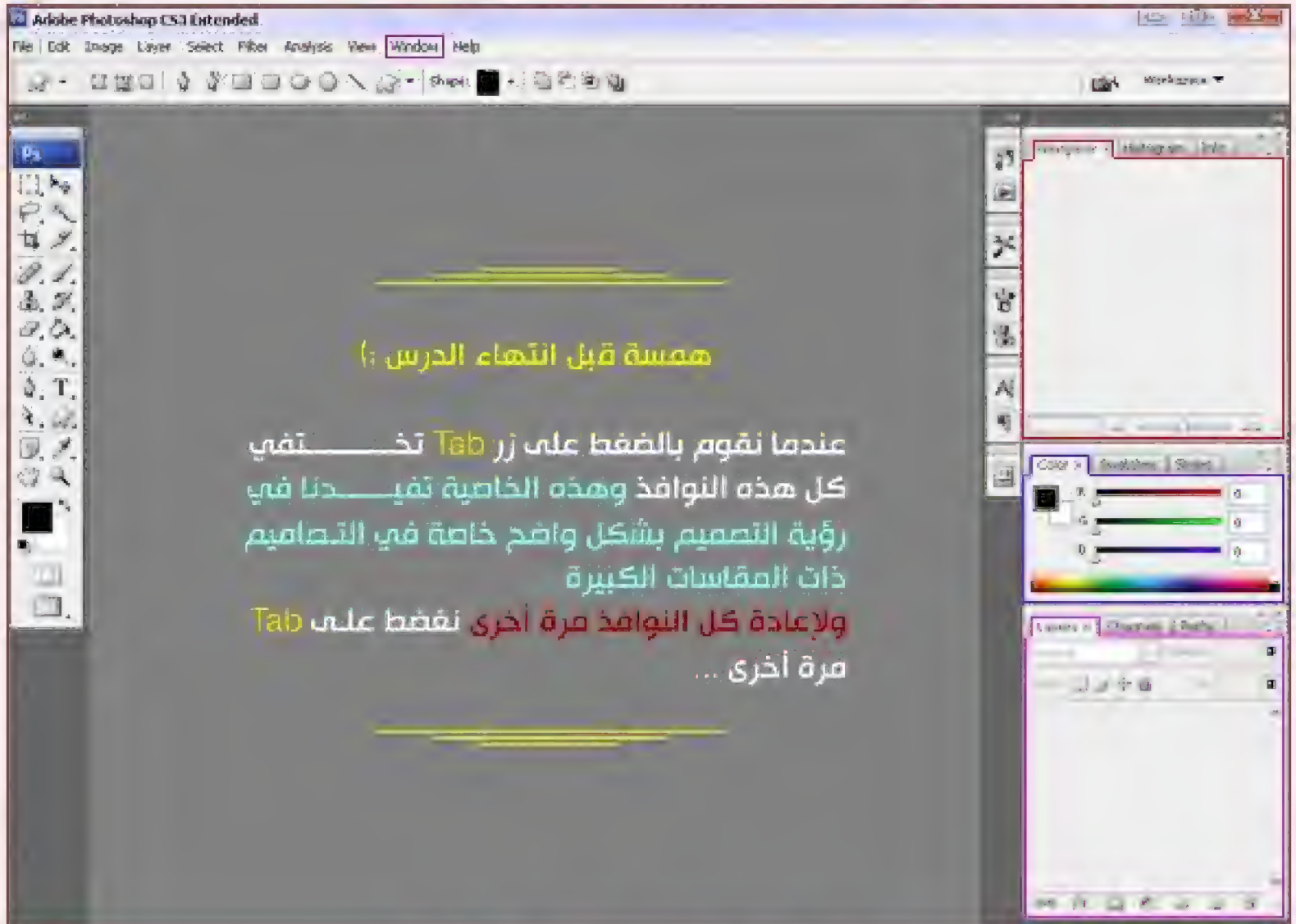




الإستعراض ( Navigator ) ، الألوان ( Color ) ، الطبقات ( Layers ) :-

في الصورة التي في الأسفل النافذة الخاصة بإستعراض الصور هي المحددة باللون الأحمر ويتم إظهارها وإخفاؤها بالضغط على القائمة الرئيسية Window المحددة باللون البنفسجي ثم الضغط على خيار Navigator وسأقوم بتفصيلها في الدروس القادمة بإذن الله تعالى ...

أما النافذة المحددة باللون الأزرق هي النافذة الخاصة بالألوان ويتم إظهارها بالضغط على F6 وأما النافذة المحددة باللون الزهري فهي النافذة الخاصة بالطبقات ويتم إظهارها وإخفاؤها بالضغط على F7 وسأقوم بشرح الطبقات في الدرس القادم بإذن الله تعالى ...



(( بحمد الله إنتهى الدرس الأول ))

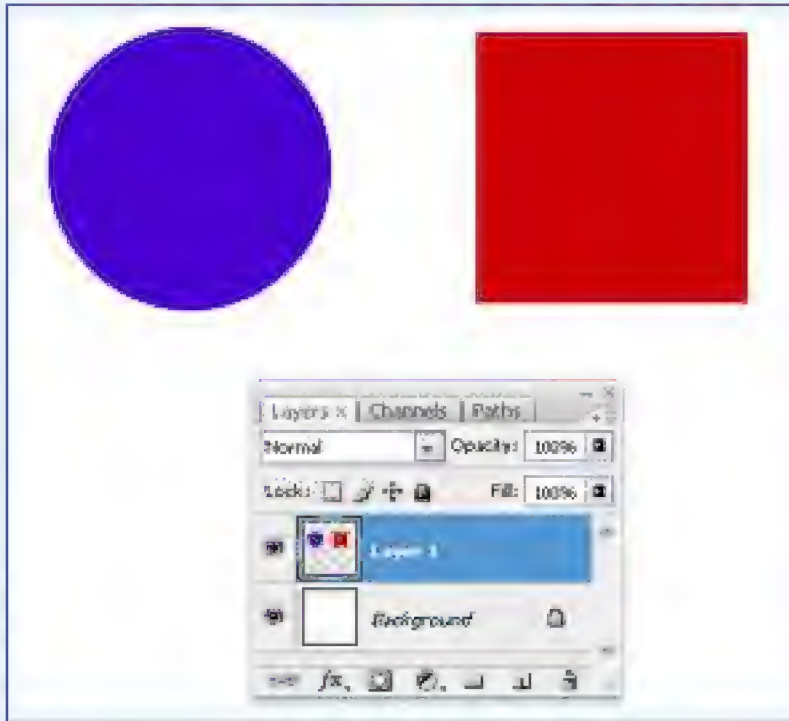


## الطبقات (Layers) :-

اخترت هذا الموضوع في أوائل الدروس لأهميته الشديدة فكل تصميم من التصميم التي نراها يتكون من عدد من الطبقات ( الليرز ) والسؤال المهم هنا هو ما الفائدة من هذه الطبقات ؟!

## الفائدة من الطبقات (Layers) :-

الفائدة هي أننا نستطيع التعديل على أي جزء في التصميم أو الإضافة عليه بكل سهولة وسأوضح ذلك بالمثال التالي :



\* في هذا المثال في الصورة التي أمامكم قمنا برسم دائرة ومربع في طبقه واحدة في حالة أننا أردنا أن نضع الدائرة مكان المربع والمربع مكان الدائرة لن نستطيع ( لماذا ؟ ) لأننا عندما نحرك الدائرة سيتحرك المستطيل معها لأنهما في طبقه واحدة ..

\* إذا كما نلاحظ في الصورة اننا ارتكبنا خطأ وهو اننا رسمنا الدائرة والمربع في طبقه واحد باسم ( Layer 1 ) والصحيح أن نضع الدائرة في طبقه والمستطيل في طبقه أخرى ...

إذا عندما نبدأ في التصميم نضع كل عنصر سواء كان صورة أو شكل كل منها في طبقه خاصة به حتي يسهل علينا التحكم فيها والتأثير عليها ...

هذا كان مجرد عرض تصوري لفلسفة الطبقات في الفوتوشوب والآن سنبدأ في شرح نافذة الطبقات ...

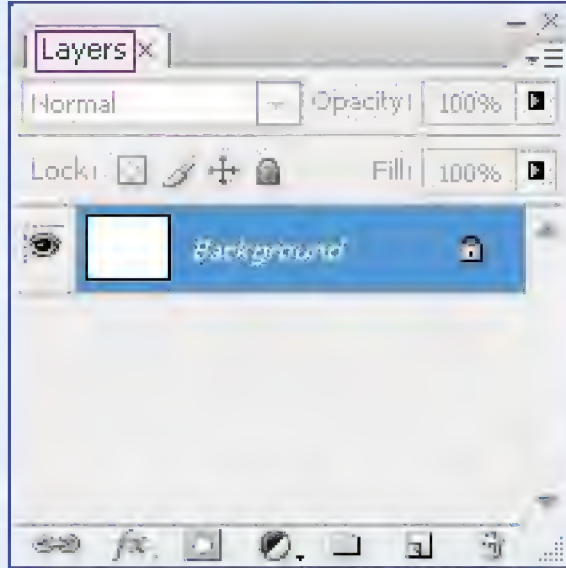


## شرح نافذة الطبقات :-

هذه هي نافذة الطبقات في الصورة التي أمامكم وكلمة **طبقات** مرادفها بالإنجليزية Layers كما هو موجود في أعلى النافذة في الصورة المجاورة ...

وأحياناً يطلق على الطبقة اسم **ليز** ...

في هذه النافذة سأقوم بشرح ٨ عناصر ...

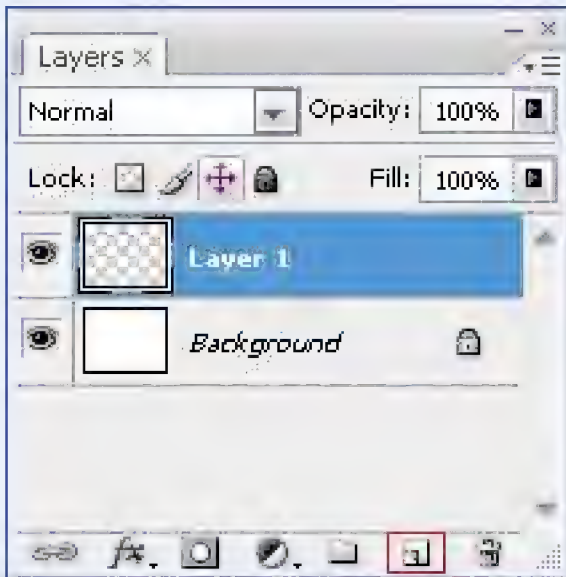


## إضافة طبقة جديدة ( ) :-

كما هو موضح في الصورة المجاورة : بمجرد الضغط على هذا الزر والمحدد باللون الأحمر نلاحظ ان هناك طبقة جديدة تم إدراجها والتي تحمل اسم Layer 1 ...

وكما ذكرت سابقاً :

قبل أن نقوم برسم أو إضافة عنصر للتصميم نقوم بإنشاء طبقة جديدة ...



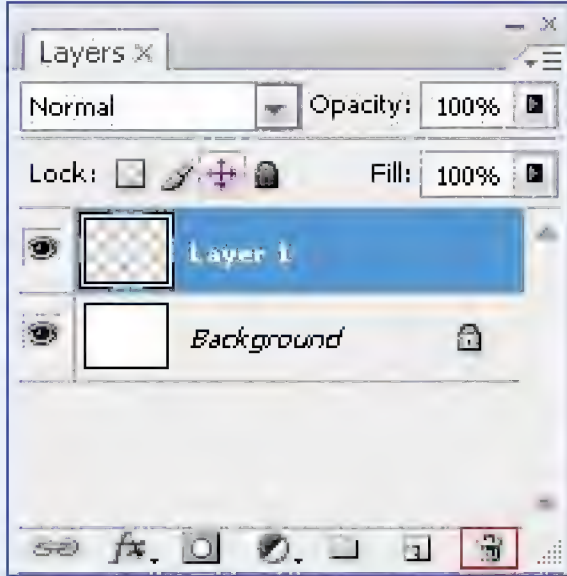


## حذف الطبقة (□) :-

عندما نريد أن نقوم بحذف طبقة من الطبقات :

نقوم أولاً بتحديد الطبقة كما في الصورة المجاورة  
قمنا بتحديد الطبقة رقم (1) من خلال الضغط عليها ...

بعد ذلك نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر  
وهو الزر الخاص بحذف الطبقات ستظهر لنا نافذة نضغط  
على زر yes وبذلك يتم حذف الطبقة ..



## إنشاء ملف الطبقات (□) :-

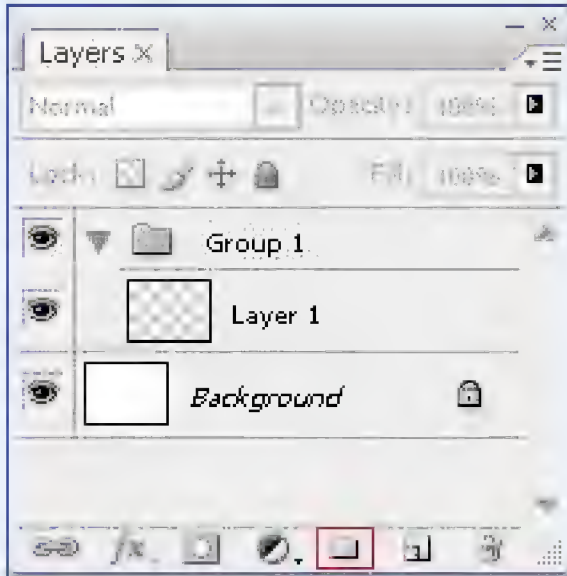
الهدف من إنشاء ملفات الطبقات بشكل عام هو التنظيم

فبعض التصميمات خصوصاً إذا كانت تصاميم كبيرة  
مثل المواقع فإنها تحتوي على عدد كبير من الطبقات ...

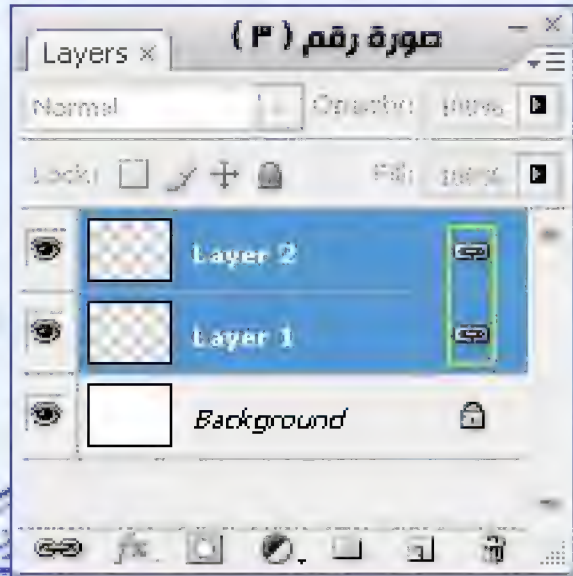
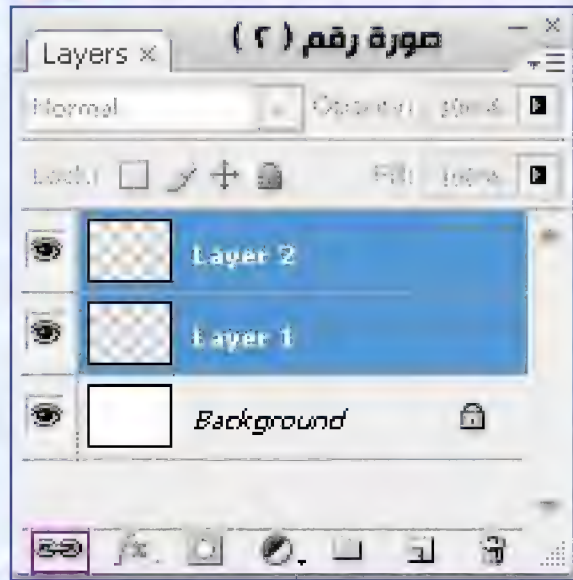
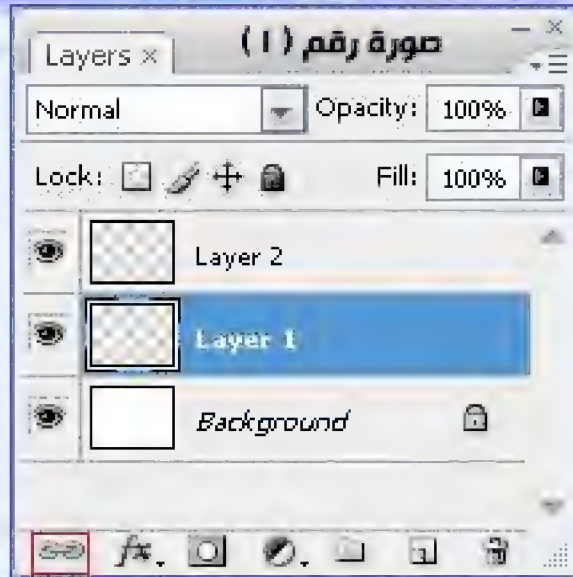
فالهدف من إنشاء الملف هو التنظيم حتي يسهل علينا  
الوصول السريع للعنصر عند التعديل وسأضرب مثال لذلك :

لنفرض أننا سنقوم بتصميم غلاف كتاب فإننا سنقوم بإنشاء  
ملفين الملف الأول للوجه الأمامي من الكتاب والملف الثاني  
للوجه الخلفي من الكتاب وهكذا ...

ونقوم بإنشاء الملف بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر  
في الصورة المجاورة وبعد ذلك نقوم بإنشاء الطبقات داخله  
عن طريق الضغط على زر إنشاء طبقة جديدة ...







## الربط بين الطبقات ( ) :

الفائدة من الربط بين الطبقات هو التسهيل والدقة فلو أردنا أن نحرك عنصرين كل منهما في طبقة في اتجاه واحد مع الحفاظ على المسافة بينهما نقوم بالربط بينهما ثم نقوم بتحريكهما سيتحركان كأنهما في طبقة واحدة ... والربط يكون بين طبقتين فأكثر ... في صورة رقم ( ١ ) زر الدمج هو المحدد باللون الأحمر ...

## طريقة الربط بين الطبقات ( ) :

ذكرنا سابقاً إن الربط بين طبقتين فأكثر لذا أنا أدرجت طبقتين كما في صورة رقم ( ١ ) ...

والطريقة هي كالآتي :

نقوم بالضغط على طبقة ( Layer 1 ) نلاحظ تحددتها كما في صورة رقم ( ١ ) ثم نضغط على زر Ctrl ونستمر في الضغط عليه ونضغط على طبقة ( Layer 2 ) نلاحظ أن الطبقتين تم تحديدهما كما في صورة رقم ( ٢ ) ..

بعد تحدد الطبقتين كما في الصورة رقم ( ٢ )

سنلاحظ أن زر الربط بين الطبقات أصبح مفعلأ بعد أن كان غير مفعل في صورة رقم ( ١ ) الآن نقوم بالضغط على زر الربط المحدد باللون البنفسجي في صورة رقم ( ٢ ) سنلاحظ بعدها أنه تم ربط الطبقتين كما في صورة رقم ( ٣ )

## ولإلغاء الربط بين الطبقتين :

نقوم بنفس الطريقة حيث نقوم بتحديد الطبقتين ونضغط على زر الربط سيتم بعدها إلغاء الربط وهكذا ...

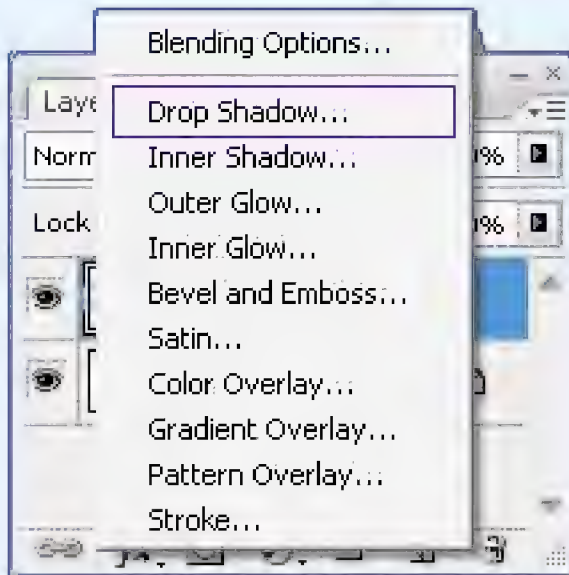
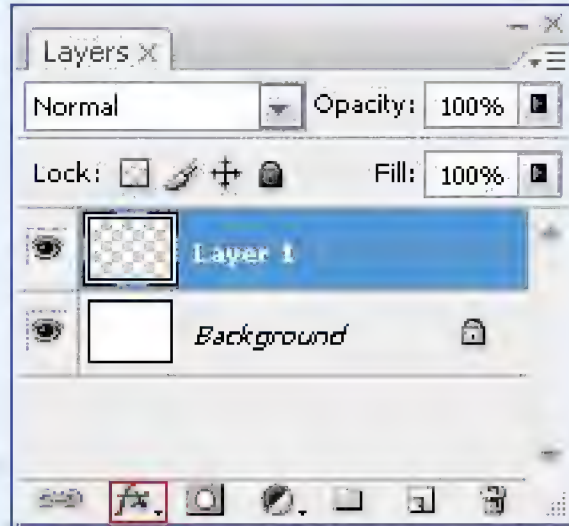


## نمط الطبقة (fx) :-

هي مجموعة من الأنماط التي نضيفها للطبقة لتقوم بعمل مجموعة من التأثيرات على العناصر الموجودة فيها ...

نمط الطبقة تعني بالإنجليزية Layer style

هنا الموضوع لا يحتاج الى شرح وإنما الي تعريف بالعناصر و انت بدورك عليك التجربة لأن كثرة التجربة في الأنماط تكسبك الخبرة ...  
وفي الصورة المجاورة الزر المحدد باللون الأحمر هو زر نمط الطبقة ..



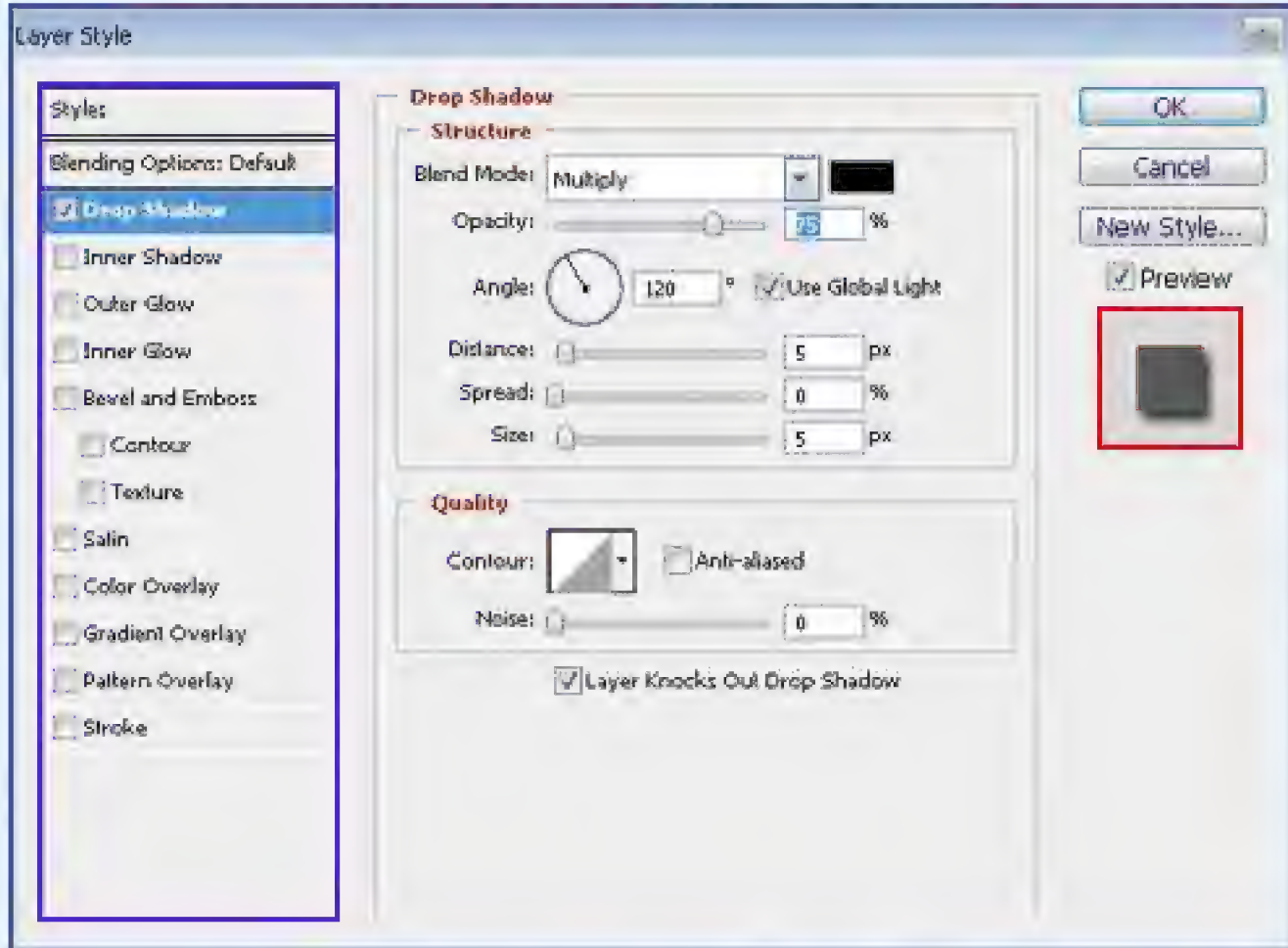
بمجرد أن نضغط على زر نمط الطبقة ستخرج لنا قائمة فيها مجموعة من الأنماط .. سأختار واحدة منها على سبيل المثال وليكن نمط Drop Shadow المحدد باللون الأزرق كما في الصورة المجاورة ...

وقبل أن نتقل للمثال أحب أن أشير إلى أن هذه الأنماط ليس لها قواعد وإنما هي نسب وقيم يضعها المصمم حسب رؤيته للتصميم ..

نتابع المثال في الصفحة السادسة ..



بعد أن نضغط على **نمط Drop Shadow** من القائمة ستخرج لنا هذه النافذة



كما هو واضح أمامنا في الصورة أن الأمر يعتمد على نسب وقليم ونلاحظ أيضا في المستطيل الموجود في اليسار المحدد باللون الأزرق أنه يحتوي على كل الأنماط وكل ما هو علينا أن ننقل للنمط ( أي نضغط عليه حتي يتحدد ) الذي نريده ونقوم بالضغط على المربع ( ) حتى تظهر عليه العلامة ( ✓ ) وبعد ذلك نبحر في عالم الأنماط وبعد الإنتهاء نضغط على زر OK ..

يوجد في الصورة أيضا مربع محدد باللون الأحمر في هذا المربع يتم عرض شكل كل النمط ويتغير هذا الشكل مع تغيرك للنسب هذا بالإضافة إلى أننا نرى هذه التأثيرات على العناصر الموجودة في الطبقة ...

وهذه الأنماط قابلة للتعديل و الإخفاء و النسخ واللصق وهذا ما سنراه في الصفحة السابعة ..



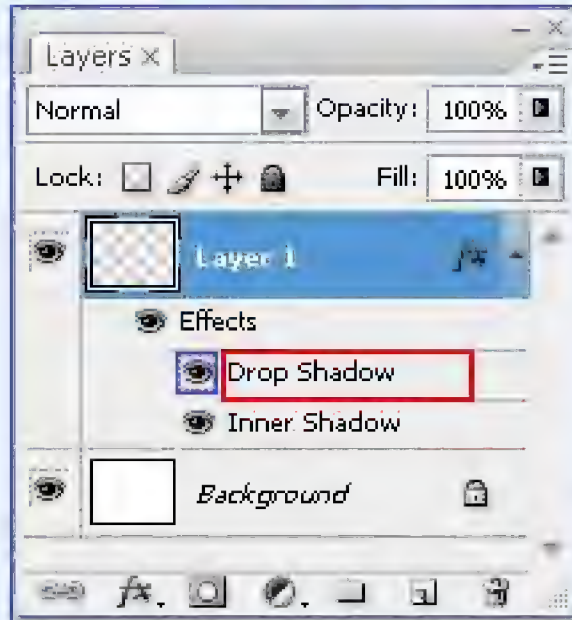


## كيفية التعديل على النمط وإخفاؤه :-

بعد أن قمنا بعمل الأنماط في الصفحة السابقة وضغطنا على OK نلاحظ أن الأنماط تم إدراجها تحت الطبقة رقم ( 1 ) ( Layer 1 ) كما هو موضح في الصورة المجاورة ...

عندما نريد التعديل على النمط نقوم بالضغط على النمط نفسه مرتين متتاليتين كما في **المستطيل الأحمر** في الصورة المجاورة..

وعندما نريد إخفاء النمط نضغط على رمز العين والمحدد باللون الأزرق وبعدها سنلاحظ اختفاء **العين** واختفاء النمط من عناصر الطبقة ولإظهار النمط مرة أخرى نضغط على مكان **العين** سنلاحظ أن **العين** ظهرت وظهر النمط على عناصر الطبقة ...

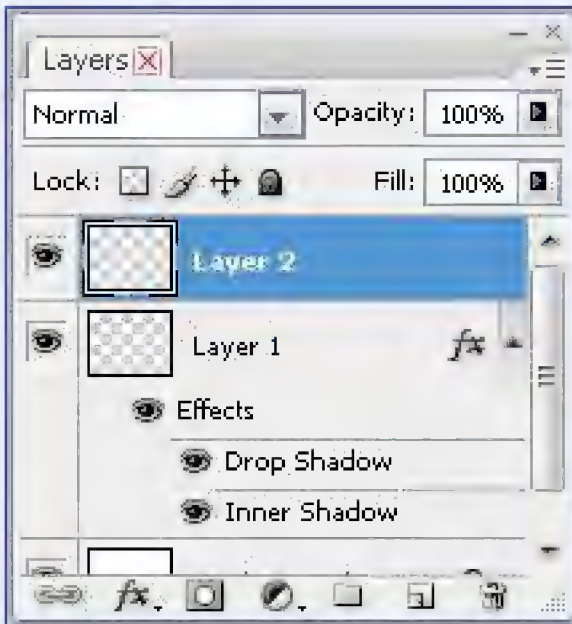


## كيفية نسخ النمط من طبقة وإلصقه في طبقة أخرى :-

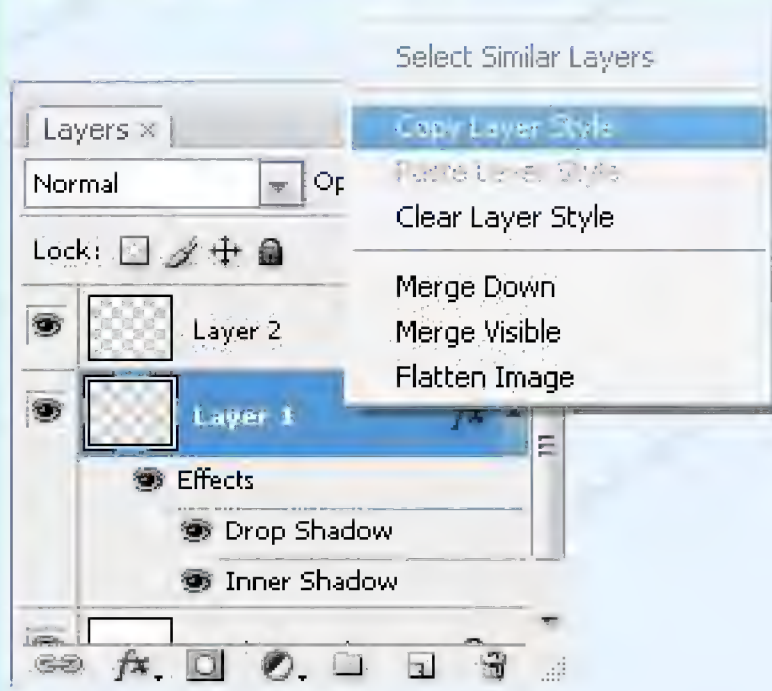
أحياناً نقوم بعمل أنماط كثيرة على طبقة من الطبقات ونحتاج أن نقوم بعملها على طبقة أخرى ومن غير المنطقي أن نقوم بتكرار نفس الخطوات فهذا عمل جداً لذا نحتاج إلى نسخ النمط من الطبقة التي تحتوي على الأنماط ولصقها في الطبقة التي نريد لها نفس النمط ...

أمامنا في الصورة المجاورة طبقتين الأولى ( Layer 1 ) تحتوي على نمط والثانية ( Layer 2 ) لا تحتوي على نمط سنرى الآن كيف نقوم بنسخ النمط من الطبقة الأولى ( Layer 1 ) ولصقها في الطبقة الثانية ( Layer 2 ) ...

نتابع في الصفحة الثامنة ...





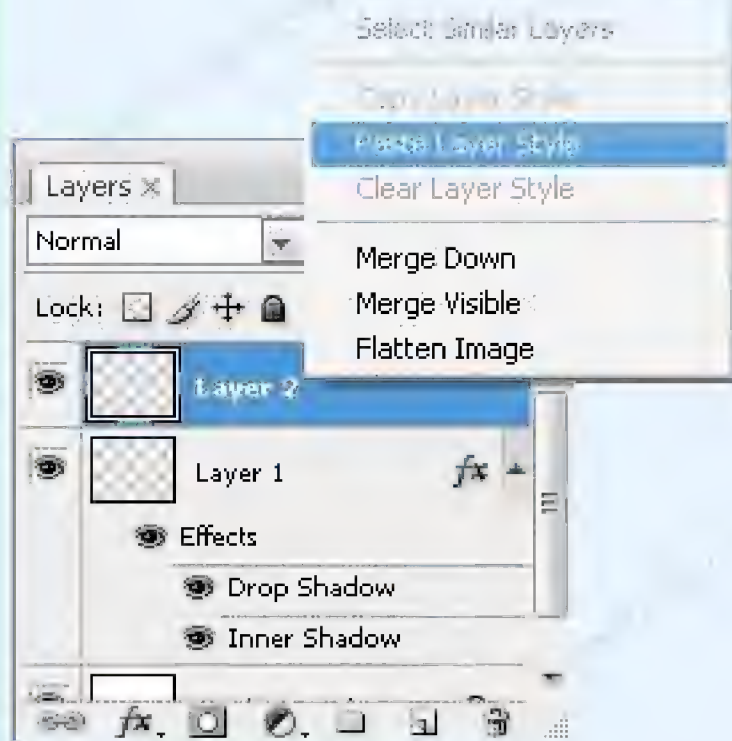


صورة رقم ( ١ )

الآن نقوم بالضغط على الطبقة الأولى (Layer 1) وبعد أن نتحدد نقوم بالضغط على زر الفأرة ( الماوس ) الأيمن من ستخرج لنا قائمة طويلة نختار منها Copy Layer Style كما في صورة رقم ( ١ ) ...

بعد ذلك نتقل للطبقة الثانية (Layer 2) ونقوم بالضغط عليها لكي نتحدد ثم نضغط بزr الفأرة الأيمن ستخرج لنا قائمة طويلة نختار منها Paste Layer Style كما في صورة رقم ( ٢ ) ...

بعد ذلك سنلاحظ أن النمط تم إدراجه تحت الطبقة الثانية (Layer 2) وبذلك نكون قد لصقنا كلا النمطين بكل سهولة ...



صورة رقم ( ٢ )

### بالمناسبة :

قبل أن أنتقل للصفحة الموضع التالي

أحب أشير إلى نقطة بسيطة وهي حذف الأنماط من الطبقة يتم حذف الأنماط بالضغط على زر Clear Layer Style طبعاً هذا الزر موجود في نفس القائمة الموجودة في صورة رقم ( ١ ) ...

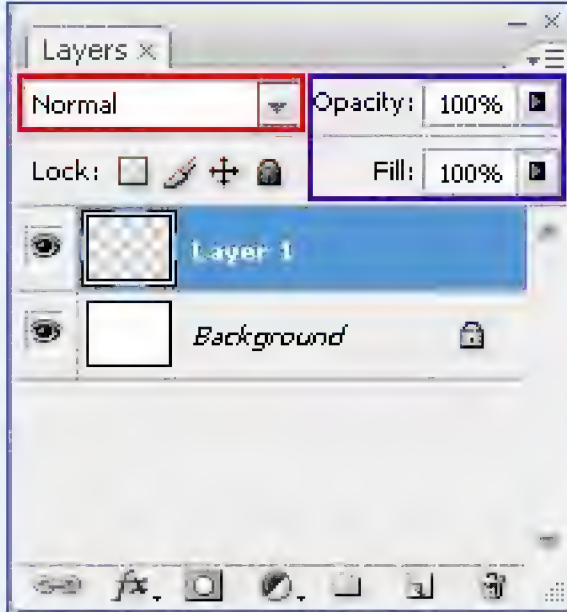


## نقاط أخيرة في الطبقات :-

### النقطة الأولى :

في الصورة المجاورة وتحديد القائمة المحددة **باللون الأحمر** هي قائمة فيها مجموعة النظم التي تؤثر على الطبقات مع العلم أن كل طبقة يمكن تغيير نظامها ...

أما **العنصرين المحددين باللون الأزرق** فهما خاصيتان بالتظليل فلو عندنا صورة في طبقة وقمنا بتخفيف النسب سنلاحظ أن الصورة سوف تبهت ولو قللنا النسب أكثر سوف تصبح الصورة شفافة وهكذا ..

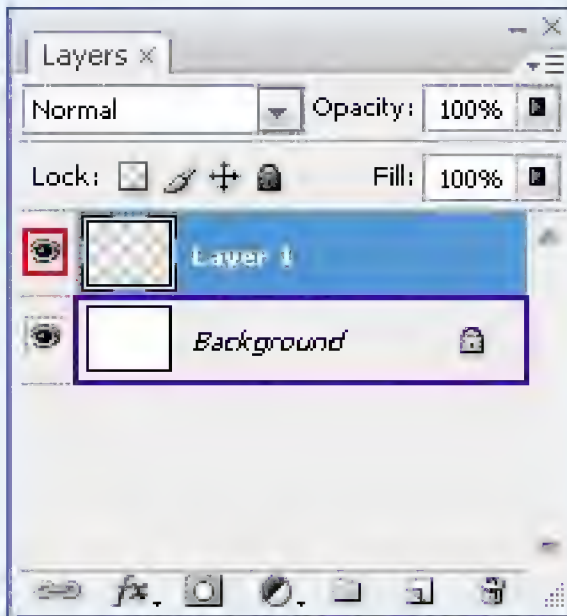


### النقطة الثانية :

في الصورة المجاورة وتحديد المربع المحدد **باللون الأحمر** نلاحظ وجود رمز عين بمجرد الضغط على هذا الرمز سيختفي وتختفي معه العناصر الموجودة في الطبقة وهكذا في كل طبقة من الطبقات وعندما نضغط في نفس المكان مرة أخرى يظهر رمز العين وتظهر معه عناصر الطبقة ...

بالنسبة للطبقة التي بعنوان Background والمحددة **باللون الأزرق** لا يفضل أن نستخدمها في بداية التصميم وإنما في نهاية التصميم لأن هذه الطبقة خاصة بخلفية التصميم ...

ويفضل تركها كما هي وتكون بدايتنا في التصميم من الطبقة رقم ( 1 ) ( Layer 1 ) ...

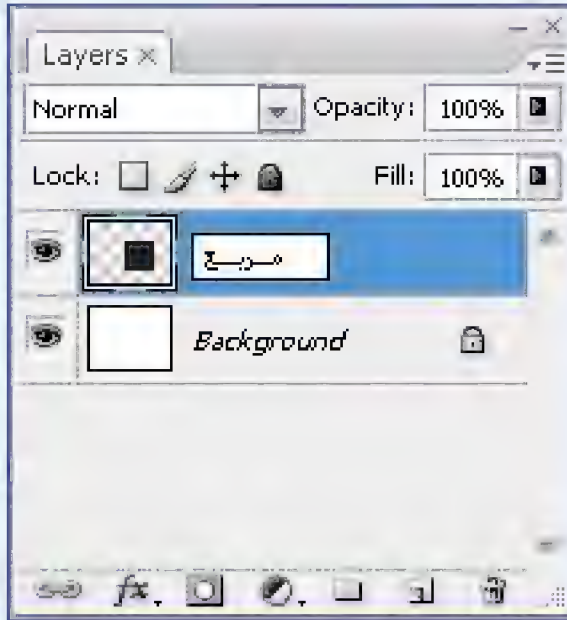




### النقطة الثالثة :

تسمية الطبقة هو مهم جدا لتنظيم التصميم —يم لتخيل أن التصميم مكون من ١٠٠ طبقة مثلا وأردنا أن نحرك عنصر معين فسنأخذ وقتًا طويلاً لكي نعثّر على الطبقة الخاصة بالعنصر ولكن لو أننا سمينا كل طبقة بأسم العنصر فستكون المهمة سهلة جداً ..

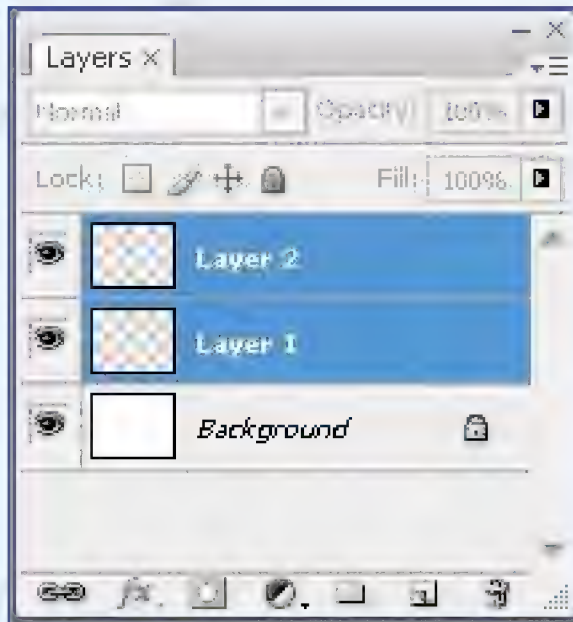
الطريقة سهلة جدا كل ما علينا هو أن نقوم بالضغط على كلمة ( Layer 1 ) مرتين متتاليتين سنلاحظ أن الاسم تحرر نقوم بالتسمية ثم نقوم بالضغط على الطبقة بعد كتابة الاسم وبهذا نكون قد سمينا الطبقة ...



### النقطة الرابعة :

دمج الطبقات يتم بين طبقتين فأكثر وهنا سأضرب مثال على طبقتين والطريقة سهلة جدا ..

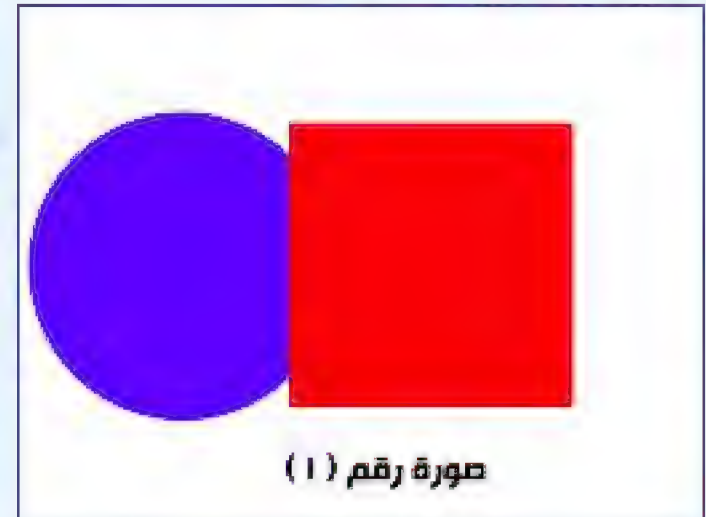
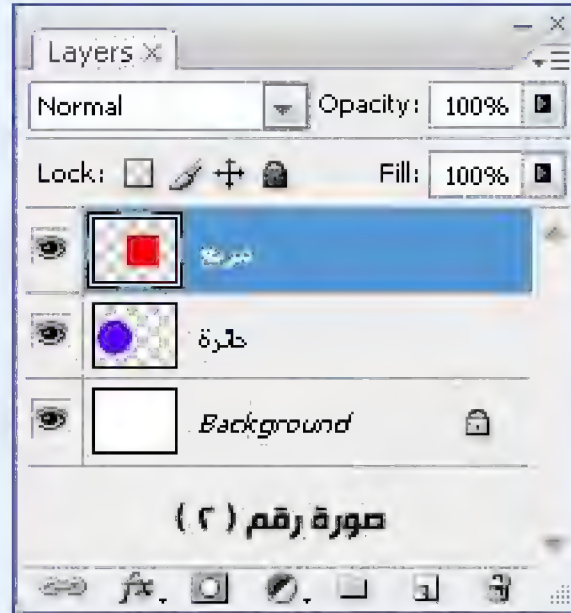
نقوم بتحديد الطبقتين وقد ذكرت طريقة تحديد الطبقتين مع بعضهما سابقاً في طريقة الربط بين الطبقات صفحة رقم ( ٤ ) بعد أن نحدد الطبقتين نقوم بالضغط على Ctrl + E سنلاحظ بعدها أنه تم دمج الطبقتين في طبقة واحدة ...



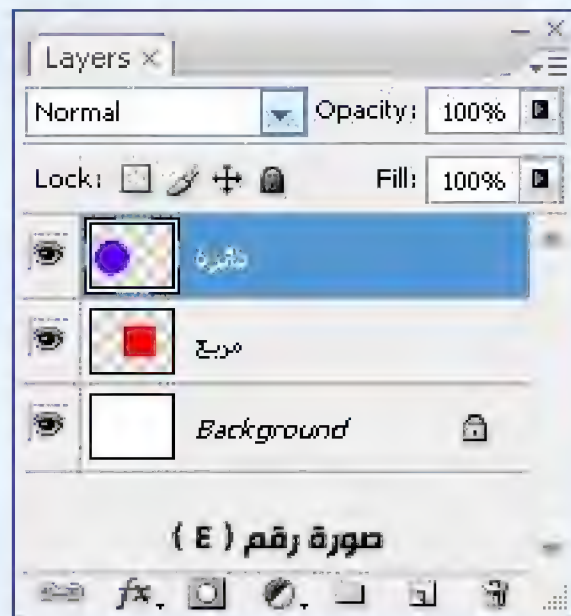


### النقطة الخامسة :

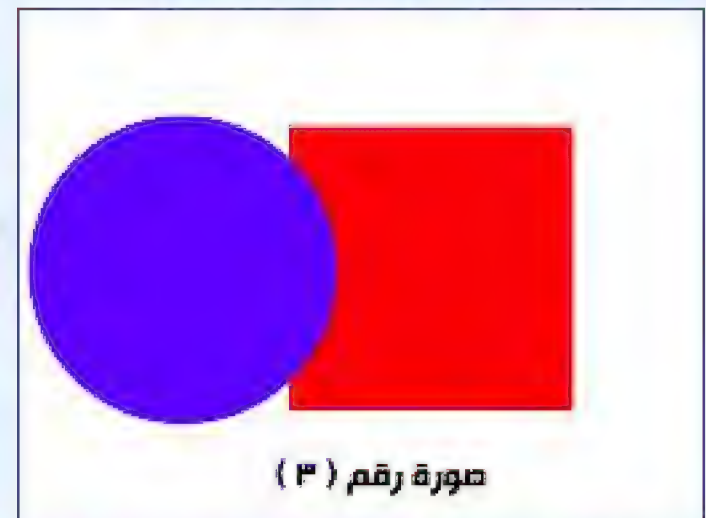
في هذه النقطة سنعرف على أن ترتيب الطبقات له تأثير على عناصر الطبقة من حيث الظهور ...



في الصورة رقم ( ١ ) نلاحظ أن الدائرة ليست ظاهرة بشكل كامل في حين أن المربع ظاهر بشكل كامل السبب في ذلك في الصورة رقم ( ٢ ) لأن طبقة المربع فوق طبقة الدائرة ...



أما في الصورة رقم ( ٣ ) فهي عكس الصورة رقم ( ١ ) وذلك لأننا نقلنا طبقة الدائرة فوق طبقة المربع ...



عندما نريد أن ننقل طبقة نضغط عليها ونستمر في الضغط ونرفعها للأعلى أو الأسفل حسب المطلوب ...



### النقطة السادسة والأخيرة :

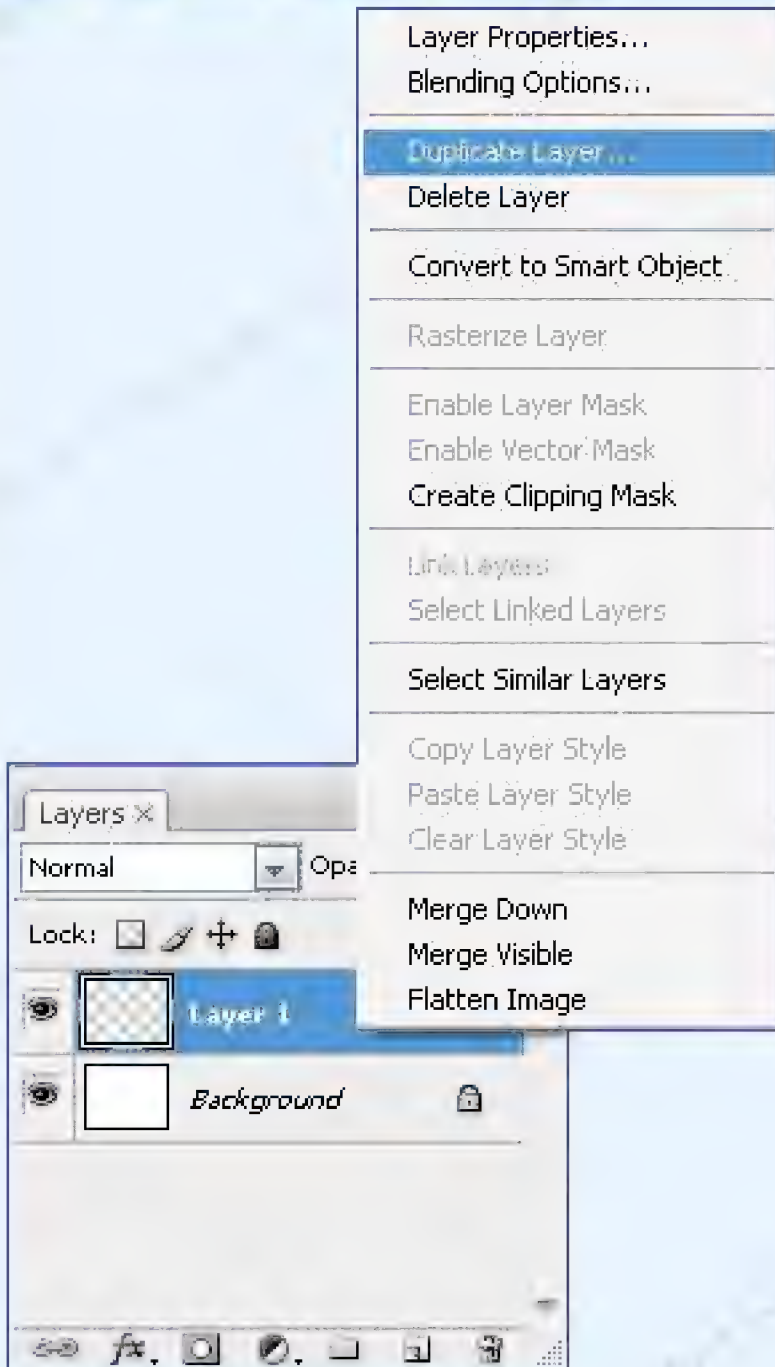
مضاعفة الطبقة يعني تكرارها ...  
وهنا يمكننا أن نضاعف طبقة أو أكثر ...

### الطريقة كالآتي :

نقوم بالضغط على الطبقة المراد تكرارها ونقوم  
بالضغط على زر الفأرة الأيمن ستخرج لنا قائمة  
نختار منها الأمر **Duplicate Layer** كما في  
الصورة المجاورة ...

بعد ذلك سنلاحظ أنه تم تكرار الطبقة  
مرة أخرى لو كان اسم الطبقة ( Layer 1 )  
ستكون النسخة منها ( Layer 1 copy ) ...

\* لو أردنا مضاعفة طبقتين أو أكثر نقوم بتحديد  
الطبقتين ونطبق نفس السابق ...



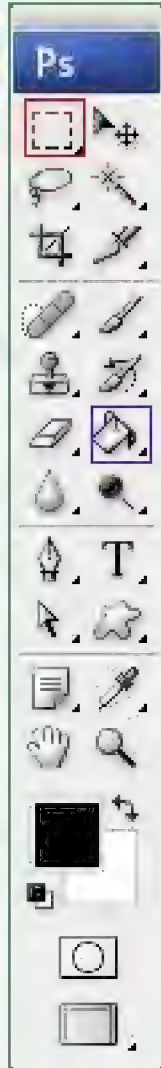
(( بحمد الله إنتهى الدرس الثاني ))





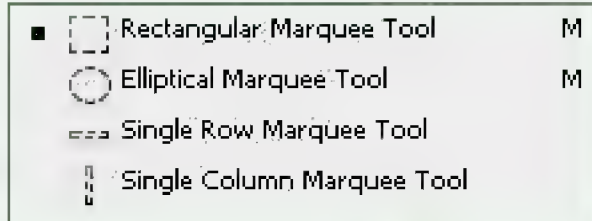
## الجزء الأول

في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على هاتين الأداتين وهما موضحتين على الصورة المجاورة باللون **الأحمر** و **الأزرق** .. إذا فلنستعد ونتوكل على الله ...



أداة الأشكال المحددة (     ) :

في البداية نضغط ونستمر في الضغط على الأداة المحددة **باللون الأحمر** سنلاحظ خروج قائمة صغيرة تحتوي على أربعة عناصر **كما في الصورة التي في الأسفل** ...



في هذه القائمة نرى أربعة أشكال هي المستطيل والبيضاوي وخط أفقي وخط عمودي على الترتيب من الأعلى إلى الأسفل ..

نلاحظ أيضاً وجود حرف ( M ) بجانب المستطيل و الشكل البيضاوي هذا الحرف هي اختصارها على لوحة المفاتيح فعندما نضغط على حرف ( M ) يأتي المستطيل وعندما نضغط على الحرف + Shift يأتي الشكل البيضاوي وهكذا مع بقية الأدوات القادمة ...

وطبعاً عندما تظهر القائمة نختار منها الأداة التي نريدها وكل أداة من الأدوات يوجد في زاويتها السفلية **مثلث صغير** (  ) فهي تحتوي على قائمة ...

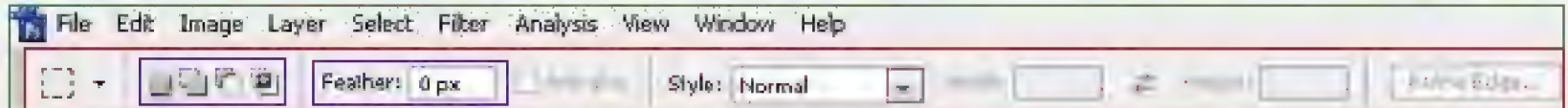
**أيضاً نوضح مرة أخرى**

بضغطة واحدة على الأداة يتم اختيارها وبالضغط المستمر على الأداة تخرج قائمتها إن كان لها قائمة وأقصد بالضغط المستمر أن نضغط مرة واحدة ونستمر ضاغطين على زر الماوس وليس أن نضغط أكثر من مرة ...



## خيارات الأداة في الأشكال المحددة :-

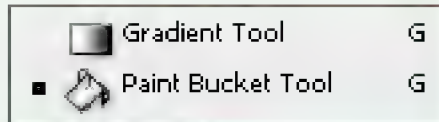
ذكرنا سابقاً أننا عندما نضغط على الأداة تظهر خياراتها في شريط خيارات الأداة .. وعندما نضغط على أداة الأشكال المحددة تظهر خياراتها كما في الصورة في الأسفل والمحددة باللون الأحمر ..



في هذا الشريط سنقوم بالتعرف على العناصر المحددة باللون الأزرق في التطبيق الذي سنأخذه في نهاية هذا الدرس بإذن الله تعالى ..

## أداة وعاء الدهان ( ) والتدرج اللوني ( ) :-

عندما تظهر القائمة للأداة كما عرفنا ذلك سابقاً نلاحظ أيضاً وجود حرف ( G ) بجانب أدوات وعاء الدهان و التدرج اللوني هذا الحرف هو اختصارهما على لوحة المفاتيح ..

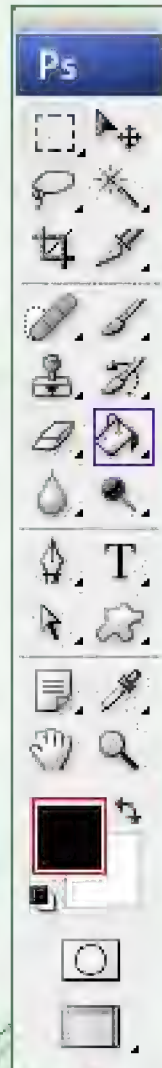


### أداة وعاء الدهان :

تقوم هذه الأداة بالتعبئة اللونية بمعنى آخر تقوم بالتلوين ولكن بلون واحد فقط وهذا اللون نختاره من المربع الموجود في أسفل صندوق الأدوات والمحدد باللون الأحمر وأيضاً تقوم هذه الأداة بالتلوين بالدهش ( Pattern ) - باترن - وسنعرف ذلك عن قرب في التطبيق في نهاية هذا الدرس ...

وأما الآن فسنعرف على شريط خيارات أداة وعاء الدهان ..

ولكن في الصفحة التالية ... :





## خيارات الأداة في وعاء الدهان :-



هذه هي خيارات أداة وعاء الدهان سنتعرف على العناصر المحددة فيها باللون الأزرق و البنفسجي و الزهري ...

في المستطيل المحدد باللون الأزرق هذه قائمة توجد فيها خيارين :-

**الخيار الأول ( Foreground )** وهو خيار التعبئة بالألوان بمعنى أننا نختار لون واحد للتلوين من مكان اختيار الألوان في **صندوق الأدوات** وقد وضعناه سابقاً وسيتضح أكثر في التطبيق ...

**الخيار الثاني ( Pattern )** وهو خيار التعبئة بالحشو أو بالباترن كما هو شائع والحشو هذا عبارة عن شكل يتم تكراره في شكل منتظم وعندما نختار هذا الخيار نقوم باختيار أشكال الحشو من القائمة المحددة **باللون البنفسجي** وسيتضح هذا الكلام أكثر في التطبيق بإذن الله ...

أما المستطيل المحدد باللون الزهري :-

هذه نسبة التظليل وكلما قللنا النسبة كلما قلت قوة اللون وبالاتمرار في تقليل النسبة يصبح لون التعبئة أو تعبئة الحشو شفاف ...

## أداة التدرج اللوني :

في البداية يجب أن نفهم ما معنى تدرج لوني؟

التدرج اللوني معناه لونين أو أكثر متداخلين مع بعضهما البعض ونقوم نحن باختيار هذه التدرجات اللونية من قائمة معينة كما يمكننا أن نغير من ألوان التدرجات ويمكننا أن نعمل تدرجات خاصة بنا وهذا بإذن الله سنعرفه لاحقاً لأننا نتعلم خطوة بخطوة فعلياً الصبر وعدم الاستعجال ...

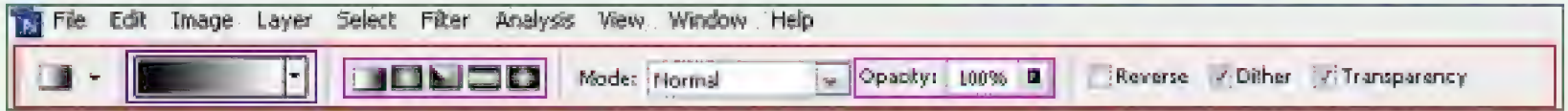
وأما الآن فسنتعرف على شريط خيارات أداة التدرج اللوني ..

ولكن في الصفحة التالية ... :

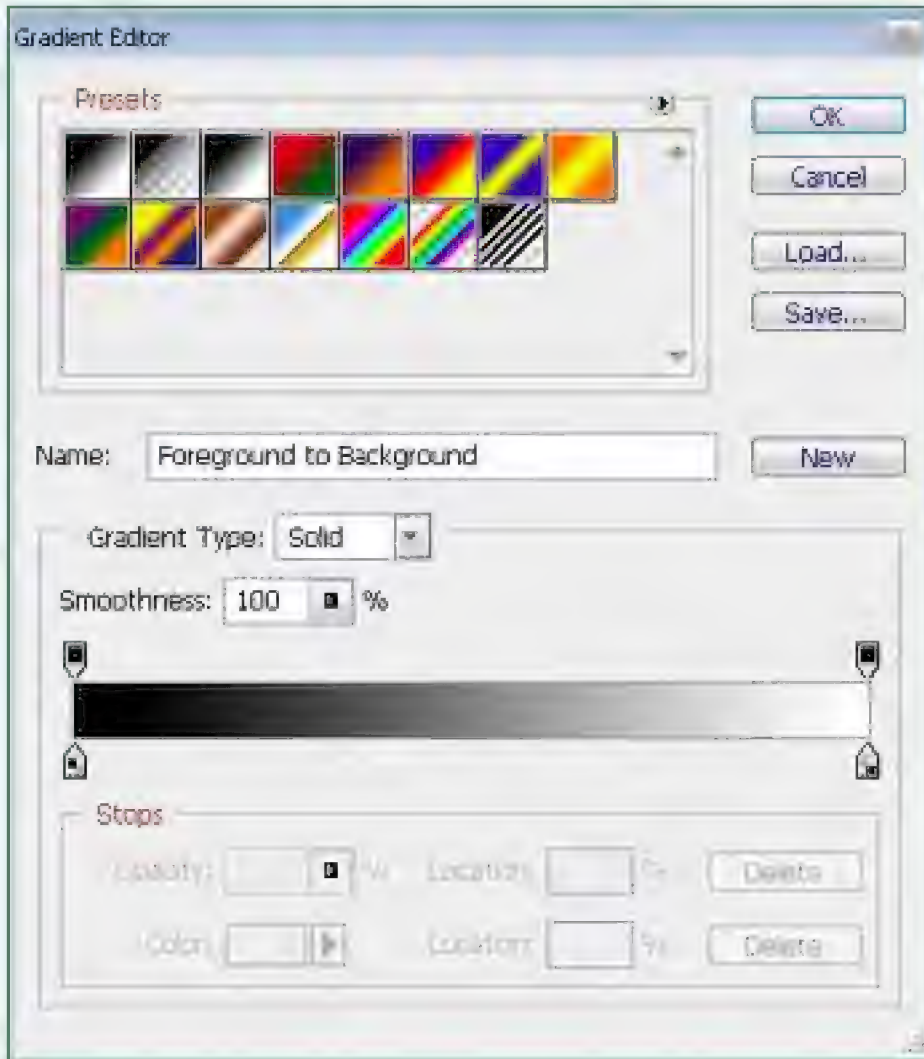




## خيارات الأداة في التدرج اللوني :-



هذه هي خيارات أداة التدرج اللوني وستتعرف على العناصر المحددة فيها باللون الأزرق و البنفسجي : وهي عبارة عن مجموعة أشكال معينة للتدرج وأظن أنها مفهومة بمجرد النظر فقط .. أما الزهري : فقد تعرفنا عليه سابقاً وقلنا أنه خاص بالتظليل ...



في المستطيل المحدد باللون الأزرق :-  
نقوم بالضغط على هذا التدرج ستخرج لنا هذه النافذة الموجهة في الصورة المجاورة وفيها عدد من التدرجات اللونية ...

على سبيل المثال عندما قمت بالضغط على التدرج الأول وبعد أن ضغط عليه ظهر في الأسفل بصورة أكثر وضوحاً وكذلك عندما نضغط على أي تدرج من التدرجات سيظهر بشكل أوضح في الأسفل ...

سنتعرف بعون الله في الصفحة القادمة على :-

- كيفية التحكم في تظليل التدرج ..
- كيفية تغيير لون التدرج ..



### - كيفية التحكم في تظليل التدرج ..

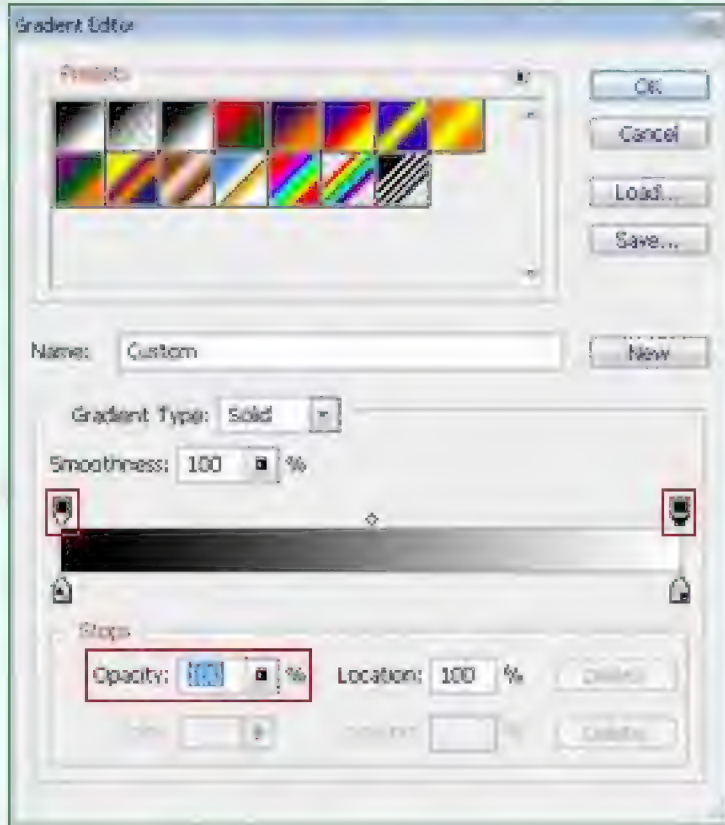
نلاحظ في الصورة المجاورة :

أنه تم تحديد عنصرين وقائمة **باللون الأحمر** وتم تلوينهم جميعاً بلون واحد لارتباطهم ببعض وهذه القائمة خاصة بنسبة التظليل فمن الممكن أن يكون التدرج شفافاً من ناحية وغير شفاف من ناحية أخرى **بمعنى أوضح :**

نحن الآن ما عنصرين وهذان **العنصرين** غير ثابتين فهما عنصرين لأن التدرج بين لونين **هــ** ما الأبيض والأسود أما لو كان التدرج بين ٣ ألوان مثلاً فسنجد ٣ عناصر وهكذا ...

والطريقة تكون كالآتي :

نقوم بالضغط على **العنصر** المراد تغيير التظليل عنده ثم نقوم بتغيير نسبة التظليل ..



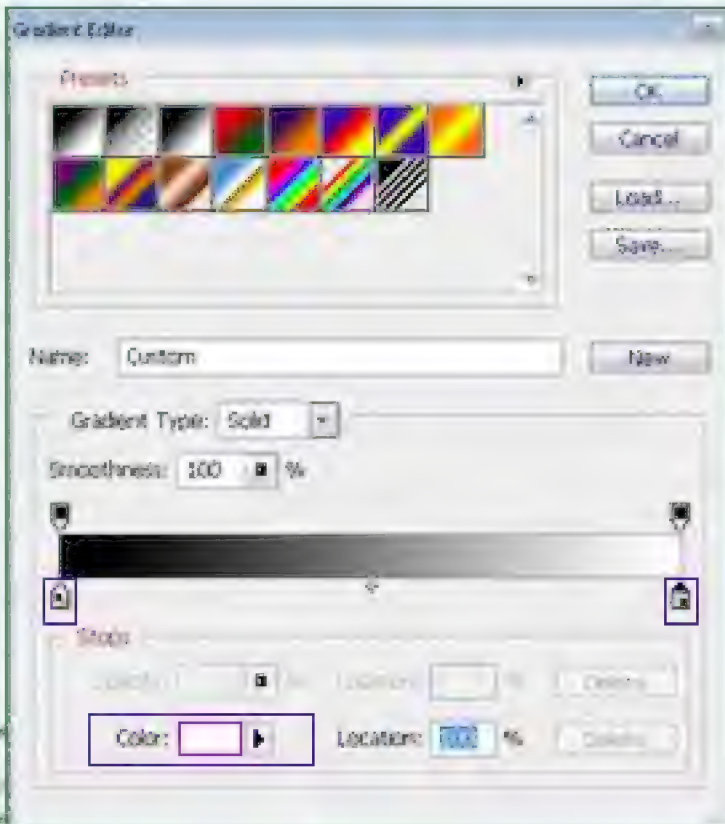
### - كيفية تغيير لون التدرج ..

في الصورة المجاورة :

قمنا بالتحديد **باللون الأزرق** للعنصرين في الأسفل والقائمة لارتباطهم ببعض **وعليها** أن ننتبه **العنصرين** السابقين كانا في أعلى التدرج أما **العنصرين** هنا في أسفل التدرج والقائمة هناك في الأعلى وهنا في الأسفل ...

والطريقة تكون كالآتي :

نقوم بالضغط على **العنصر** المراد تغيير اللون عنده ثم نقوم بالضغط على مربع اللون والمحدد **باللون البنفسجي** ستخرج لنا نافذة نختار منها اللون الذي نريده ثم نضغط OK سنجد بعدها أن اللون في التدرج تغير ..





## تطبيقات على الدرس :-

في هذا التطبيق، سنتعرض للمعلومات السابقة ولكن بشكل عملي ومباشر ..  
التطبيق الأول

من قائمة File نختار أمر New ونختار مقاسات حسب رغبتنا وأنا هنا سأختار ٤٠٠ X ٣٠٠ و دائما يكون أول رقم العرض و ثاني رقم للطول .. سيخرج لنا العمل بهذا الشكل كما في الصورة التي في الأسفل ...





## تطبيقات على الدرس :-

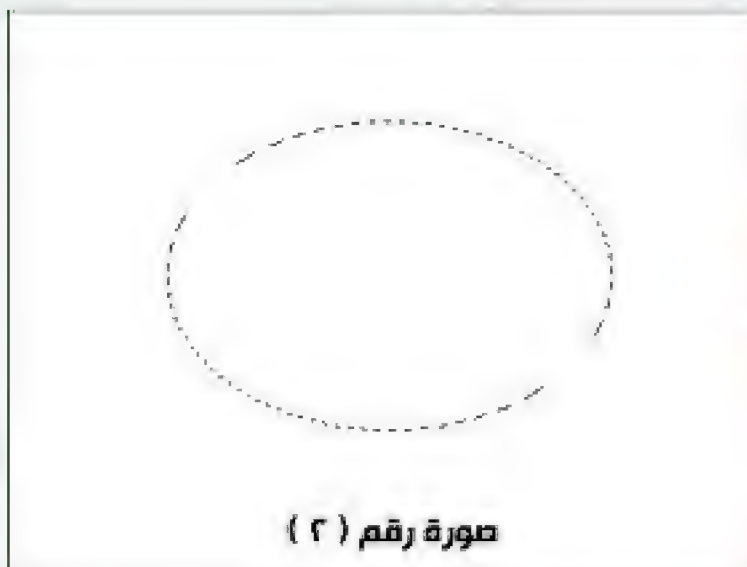
بعد ذلك **نقوم بإنشاء طبقة جديدة** ودائماً أول خطوة بعد فتح العمل هــ **وإنشاء طبقة جديدة** ،  
قد يسأل سائل كيف نقوم بإنشاء طبقة جديدة فأقول راجع الدرس الثاني صفحة رقم ( ٢ ) ...

بعد ذلك نقوم باختيار أداة الأشكال المحددة و لنختار مثلاً شكل المستطيل بعد ذلك نذهب إلى منطقة العمل ونضغط ونقوم بالسحب ونرسم مستطيل كما في الصورة رقم ( ١ ) وهناك معلومة جديدة أود إضافتها عندما نريد أن نرسم مربع — مع بأداة الشكل المستطيل قبل أن نبدأ في الرسم نضغط على Shift ونحن مستمرين في الضغط على هذا الزر نبدأ في الرسم سنلاحظ أن الشكل الذي يتم رسمه هو مربع وليس مستطيل ...



سنلاحظ بعد الرسم أنه تم رسم تحديد على شكل مستطيل ولكي نلغي هذا التحديد نضغط على Ctrl + D أو من القائمة الرئيسية Select نختار الأمر Deselect وهذه المعلومة جديدة وتطبق على أي تحديد في هذا البرنامج وأيضاً لو ضغطنا على Shift + Ctrl + D يتم إعادة التحديد أو من لقائمة الرئيسية Select نختار الأمر Reselect ..

بعد ذلك نجرب الشكل البيضاوي ونقوم برسم الشكل كما رسمنا المستطيل وعندما نضغط على Shift مع الرسم يتم رسم دائرة وكلنا نعرف الفرق بين الشكل الدائري والبيضاوي وقد قمنا برسم شكل بيضاوي كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...



أما شكل الخط الأفقي والعمودي فهي لا تحتاج إلى شرح لأنها واضحة جربوها فقط ...



## تطبيقات على الدرس :-

أحيانا بعد رسم الشكل نحتاج إلى تحريكه من مكانه إلى مكان آخر والأمر بسيط جدا بعد الرسم وبفهم الأداة نضغط على الشكل المرسوم في منطقة العمل ونحركه إلى المكان الذي نريده ...



الآن سنتعلم على هذه الخيارات المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم ( ١ ) ...

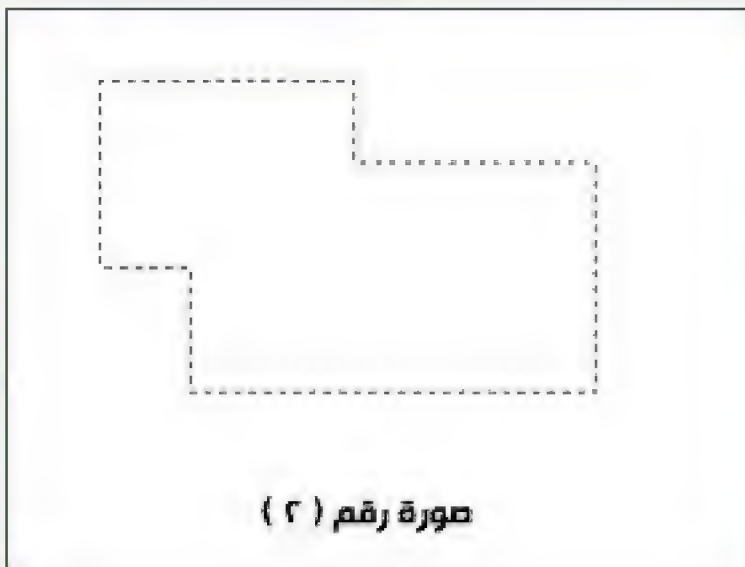
### الخيار الأول ( ) :-

هذه الخيار اسمه تحديد جديد أي أننا نرسم الشكل كما هو في الصورة رقم ( ١ ) وسنقوم هذا الكلام أكثر عندما نشرح الخيارات الأخرى ..

### الخيار الثاني ( ) :-

هذا الخيار اسمه إضافة إلى التحديد

في الصورة رقم ( ١ ) قمنا برسم مستطيل ما رأيكم لو أردنا رسم مستطيل يمر داخل المستطيل المرسوم نقوم بالضغط على هذا الخيار ونقوم بالرسم على المستطيل المرسوم سيخرج لنا الشكل كما في الصورة رقم ( ٢ ) ..



صورة رقم ( ٢ )



## تطبيقات على الدرس :-

في الصفحة السابقة باعتبار الصورة رقم ( ١ ) هي الأصل سنطبق عليها الخيارات التالية :-

### الخيار الثالث ( ) :-

هذا الخيار اسمه **طرح من التحديد** عندما نقوم برسم مسـتطيل على المستطيل السابق فالمنطقة التي سيتقاطع فيها المستطيلان سيتم **طرحها** من التحديد كما في الصورة رقم ( ٣ ) ..



صورة رقم ( ٣ )

### الخيار الرابع ( ) :-

هذا الخيار اسمه **تقاطع مع التحديد** عندما نقوم برسم مسـتطيل على المستطيل السابق فالمنطقة التي سيتقاطع فيها المستطيلان سيتم **تحديد**ها كما في الصورة رقم ( ٤ ) ..



صورة رقم ( ٤ )

هذه الخيارات الأربعة السابقة التي وضعناها لتطبق على كل الأشكال المحددة وأنها أخذنا المستطيل كمثال فقط ...

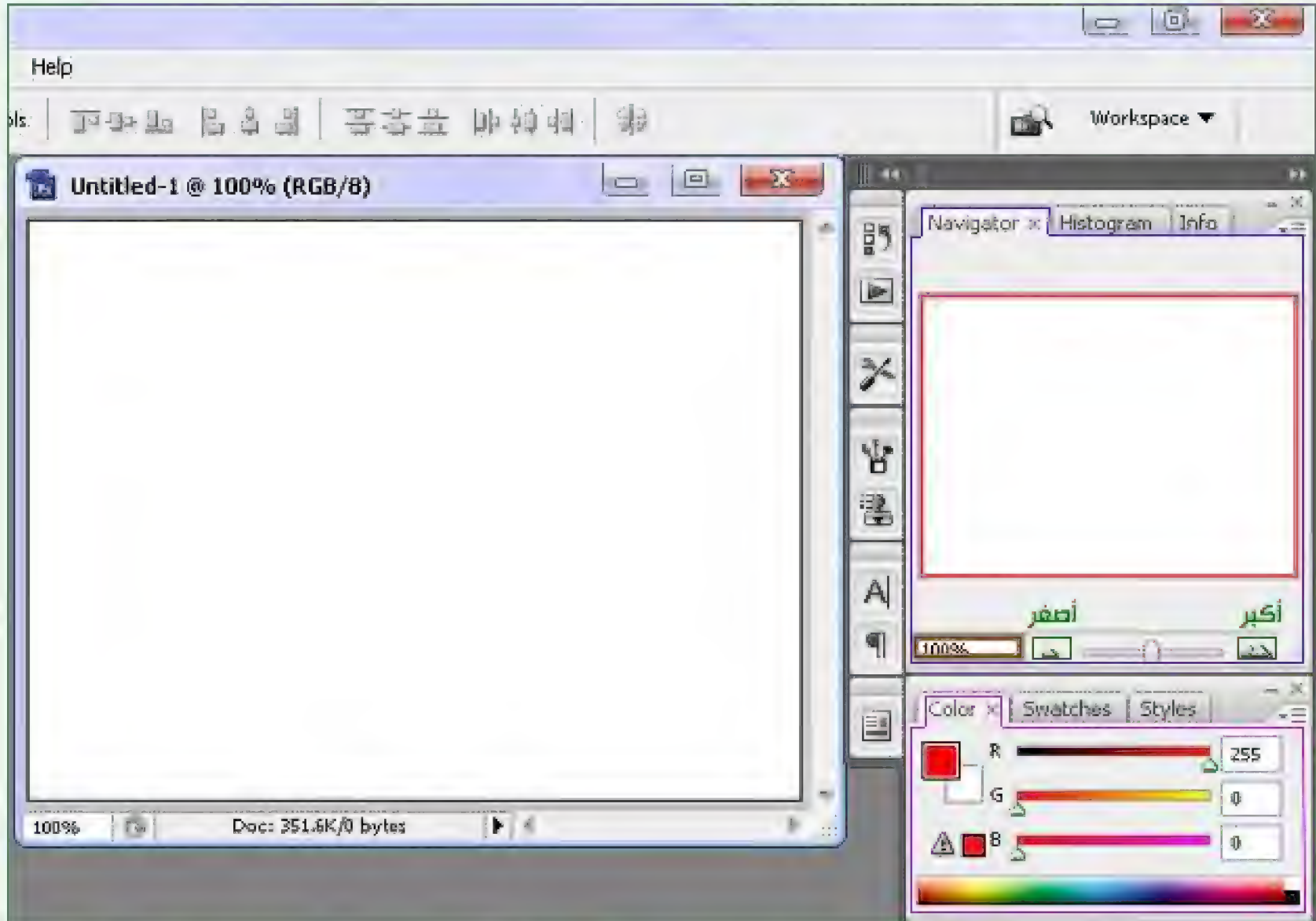
كما أن هذه الخيارات ستقابلنا في بعض الأدوات القادمة فأوضح من الآن أن لها نفس الوظيفة فقط سنشير إليها كإشارة بسيطة ولن نقوم بتوضيحها كما وضعناها الآن ...



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثاني

من قائمة File نختار أمر New ونختار مقاسات حسب رغبتنا وأنا هنا سأختار ٣٠٠ X ٤٠٠ سيخرج لنا العمل بهذا الشكل كما في الصورة التي في الأسفل ...



الشكل المحدد باللون الأزرق هو الإستعراض ( Navigator ) من خلاله نقوم بتكبير منطقة العمل وتصغيرها عن طريق الضغط على الزرين المحددين باللون الأخضر كما هو موضح في الصورة مع العلم أن الحجم الطبيعي الذي يعطينا حجم التصميم الحقيقي هو 100 % كما هو محدد باللون البني .. أما الشكل المحدد باللون البنفسجي هو الألوان ( Color ) وهو يساعدنا في اختيار الألوان ...

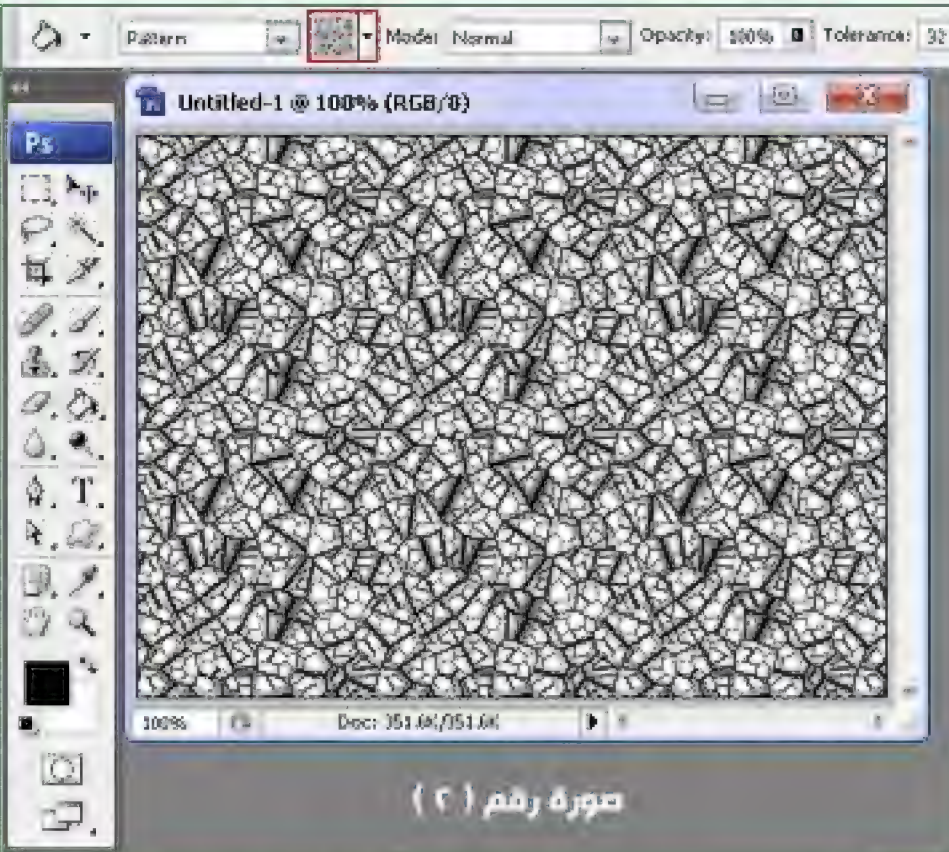
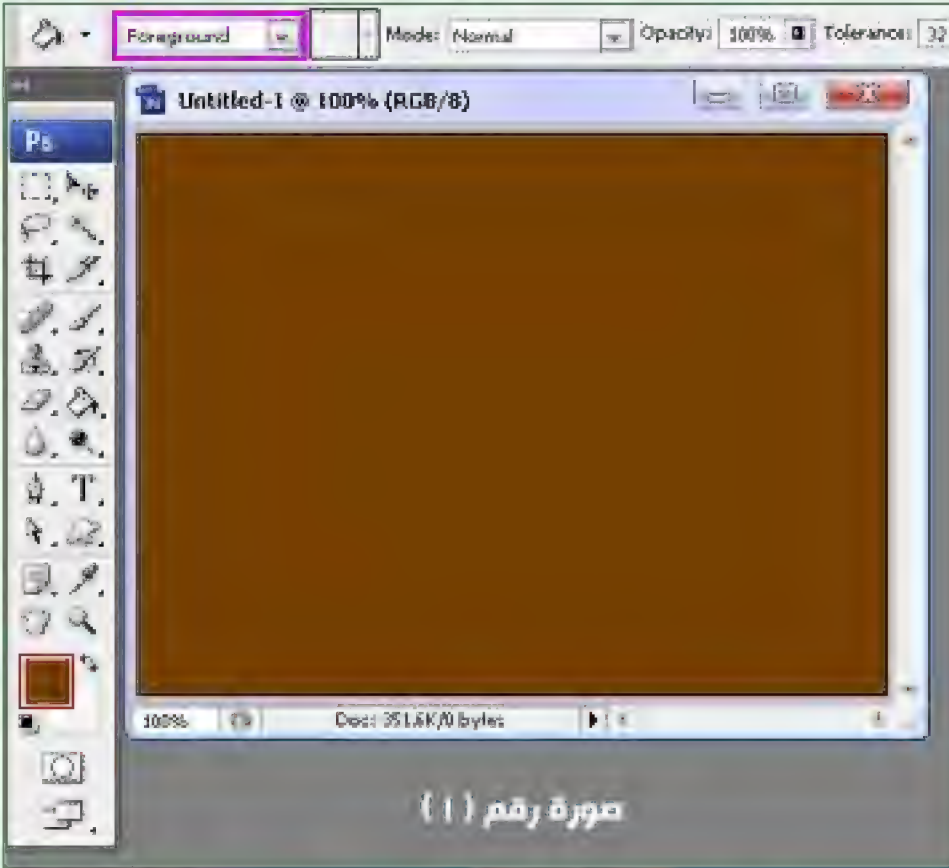




## تطبيقات على الدرس :-

بعد أن نقوم بإنشاء طبقة جديدة كما تعودنا دائماً بعد فتح أي عمل جديد :  
نختار أداة **وعاء الدهان** من **صندوق الأدوات** لاحظوا أننا اخترنا من القائمة المحددة **باللون البنفسجي** والموجودة في شريط الخيارات الخيار **Foreground** لكي نقوم بالتعبئة باللون بعد ذلك نختار اللون الذي نريده من **المربع المحدد باللون الأحمر** نضغط عليه **ستخرج لنا نافذة** نختار منها اللون الذي نريده ثم نضغط **OK** بعد ذلك ننتقل إلى منطقة العمل ثم نضغط **ضغطاً واحدة** **سيغير اللون الأبيض إلى البني** كما في الصورة رقم ( ١ ) ..

عندما نريد التعبئة **بالحشو ( الباترن )** نختار من القائمة الموجودة في شريط الخيارات الخيار **Pattern** وبعدها نختار من القائمة المحددة **باللون الأحمر** **شكل الحشو الذي نريده** وبعد ذلك نقوم **بالضغط على منطقة العمل** سنلاحظ أن منطقة العمل تم تعبئتها **بالحشو ( الباترن )** كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...





## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثالث



نفتح عمل جديد بالمقاسات التي نريدها بعد ذلك نقوم بإنشاء طبقة جديدة ثم نختار أداة التدرج اللوني من صندوق الأدوات وبعدها نقوم باختيار التدرج الذي نريده وقدوضحنا سابقاً كيف يتم ذلك ....

بعد أن نختار التدرج نختار شكل التدرج من خمسة أشكال ( ) وبعدها أن نقوم باختيار الشكل المرغوب نضغط على منطقة العمل ونستمر في الضغط ونسحب في أي جهة نريدها سنلاحظ ظهور خط بعد ذلك نرفع أصابعنا عن زر الفأرة وبهذا نكون رسمنا تدرج كما في الصورة المجاورة ...

أحياناً نحب أن يكون التدرج في خط مستقيم كل ما علينا هو أن نضغط على Shift ونحذف نعمل التدرج سنلاحظ أن التدرج سيكون في خط مستقيم سواء بشكل أفقي أو رأسي ...

وفي ما يلي إستعراض بسيط لأشكال التدرج مع أمثلتها :-

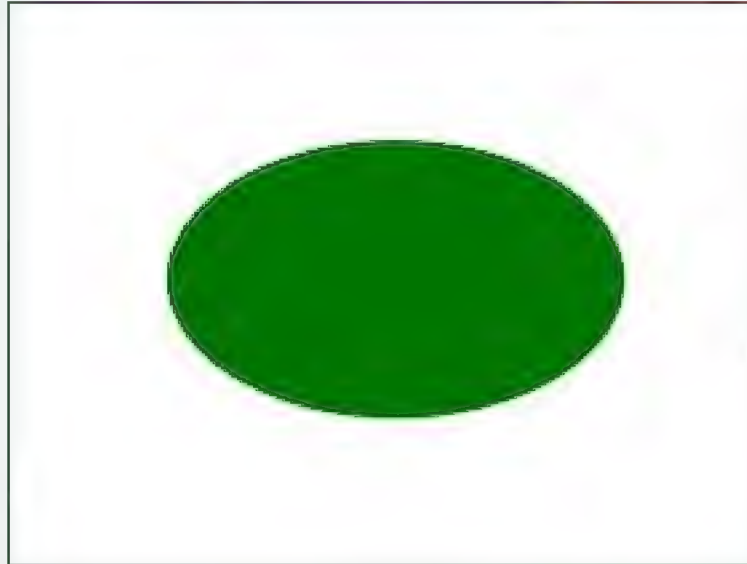




## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الرابع

نفتح عمل جديد بالمقاسات التي نريدها بعد ذلك نقوم بإنشاء طبقة جديدة ثم نقوم **مثلاً** برسم شكل بيضاوي أو أي شكل تحبونه من الأشكال المحددة وفي هذا التطبيق سنتعلم كيف نقوم بتعبئة هذا الشكل والطريقة تنطبق على باقي الأشكال المحددة ...



بعد أن نرسم الشكل نختار أداة وعاء الدهان أو التدرج اللوني أنا هنا اخترت أداة وعاء الدهان بعد ذلك نختار اللون المناسب ونقوم بالضغط داخل تحديد الشكل البيضاوي سنلاحظ تلون الشكل بعد ذلك نقوم بإلغاء التحديد عن طريق **Ctrl + D** (وقد وضحتنا معلومة إلغاء التحديد سابقاً) سيخرج لنا الشكل ملون كما في الصورة المجاورة ..

قد يسأل سائل ما الفائدة من هذا التطبيق ؟  
**أجيب وأقول** هو سؤال رائع أما الفائدة فهي أننا تعلمنا :

١/ كيفية تلوين الأشكال المحددة .

٢/ أن التحديد يفصل الشكل المحدد عن باقي العناصر من حوله بمعنى أننا عندما قمنا بتعبئة الشكل البيضاوي باللون الأخضر لم تتلون باقي الخلفية باللون الأخضر وإنما تلون على المنطقة التي داخل التحديد وهذا ما أردت أن أوصله من خلال هذا التطبيق :)

**هام :-**

في هذا التطبيق أنا اخترت أداة وعاء الدهان كمثال فقط فالذي ينطبق على هذه الأداة ينطبق على أداة التدرج اللوني وكان من الممكن أيضاً أن أقوم بالتعبئة بالحشو أيضاً ..



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الخامس والأخير

نفتح عمل جديد بالمقاسات التي نريدها بعد ذلك نقوم بإنشاء طبقة جديدة سننتعرف في هذا التطبيق على الخيار **Feather** الموجود في شريط خيارات الأشكال المحددة والمحدد باللون الأحمر في الصورة رقم ( ١ ) ..

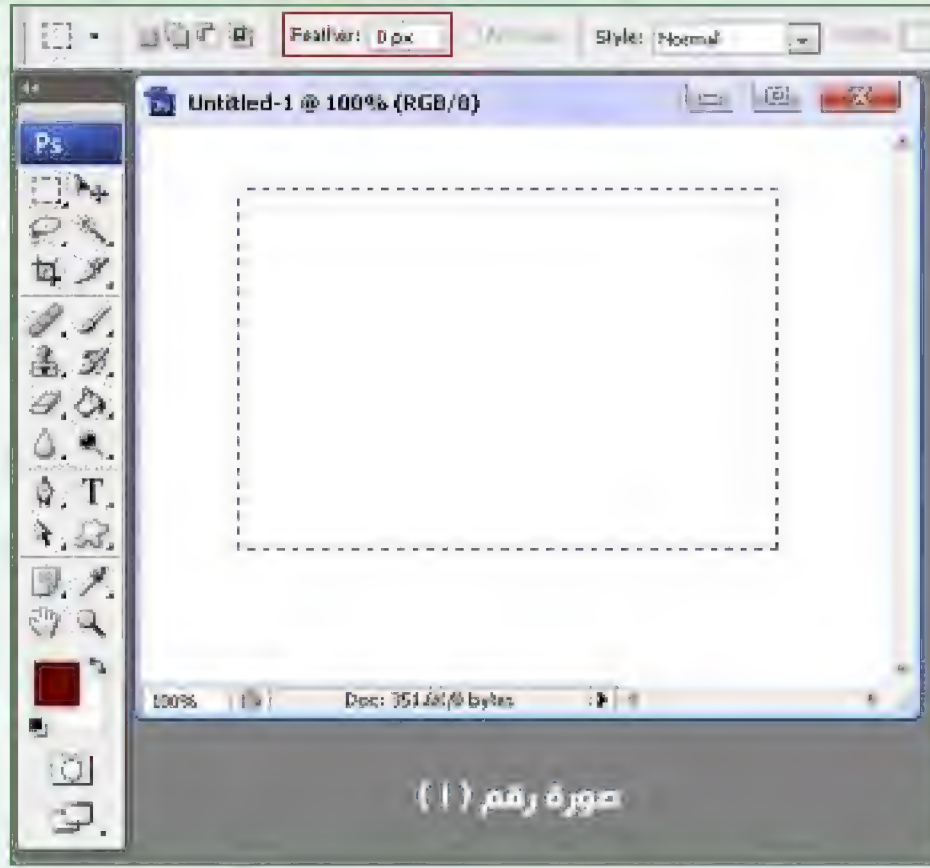
في هذا الخيار نضع قيمة تتراوح بين ( 0 ) و ( 250 ) والوحدة تكون بالبيكسل ويرمز لها بالحرفين px ...

في التطبيقات السابقة كنا نرسم الشكل بقيمة 0 PX أي صفر بيكسل هذا الخيار خاص بحدود الشكل المرسوم عندما كانت قيمته صفر كان يخرج تحديد المستطيل كما في الصورة رقم ( ١ ) ...

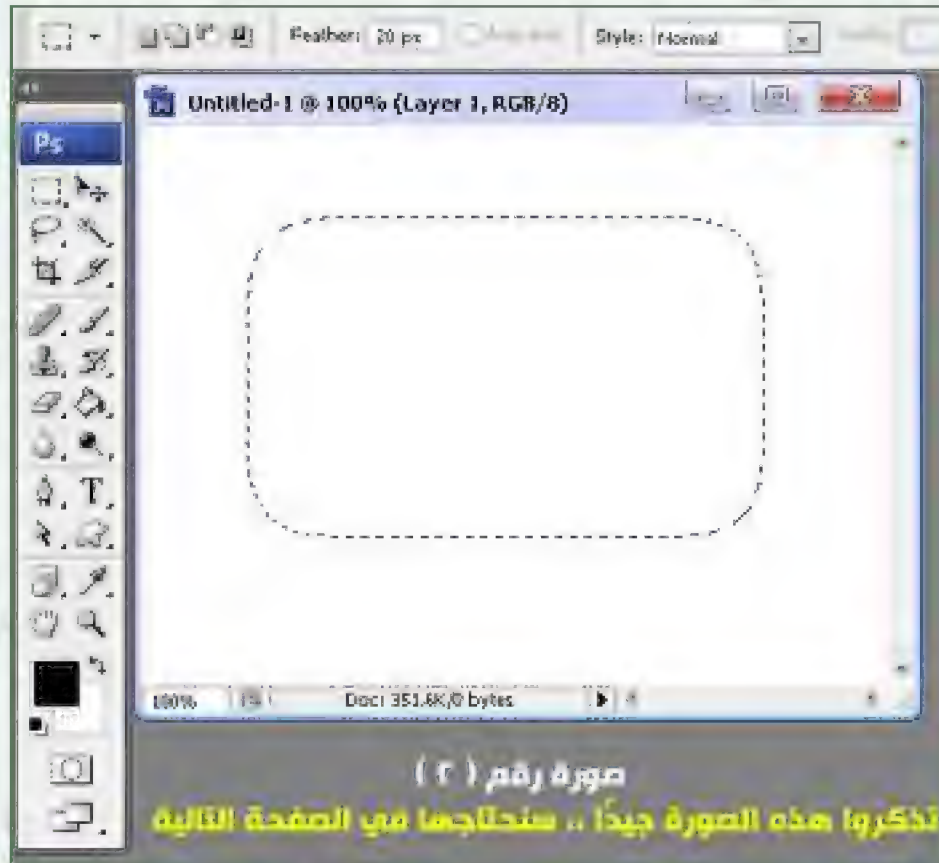
### تعالوا نجرب الآن :

قبل أن نقوم برسم مستطيل نغير قيمة Feather ونعجلها 20 بيكسل مثلاً ثم نقوم بالرسم سنلاحظ أن المستطيل بدون زوايا كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

قد يسأل سائل ويقول ما الفائدة من كل هذا أقول ستعرف في الصفحة التالية :-



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )

تذكروا هذه الصورة جيداً .. سنحتاجها في الصفحة التالية



## تطبيقات على الدرس :-

عندما قمنا بتعبئة التوحيد السابق  
(صورة رقم (٢) في الصفحة السابقة )  
خرج لنا الشكل كما في الصورة رقم (١)  
لاحظوا أن حدود المستطيل خرجت على  
شكل حد متدرج ...

وهكذا كلما زدنا قيمة الخيار Feather  
كلما زاد تدرج الحدود ...

أما عندما نجعل قيمة الخيار Feather  
صفر بيكسل سيخرج الشكل كل بدون  
تدرجات في الحواف كما في  
الصورة رقم (٢) ...

### نقاط هامة جداً قبل الانتهاء :

- يجب أن نكتب قيمة Feather أولاً قبل  
البدء في الرسم ...

- الأمر Feather سيقابلنا في أدوات أخرى  
ما شرحناه هنا ينطبق على جميع الأدوات  
التي تحتوي على الخيار Feather في  
شريط خياراتها ..

- ما طبقناه على المستطيل ينطبق على جميع الأشكال المحددة ...  
- في هذا التطبيق اخترت التعبئة اللونية على سبيل المثال فقط وكان من الممكن أن نقوم بالتعبئة  
بأداة التدرج اللوني أو التعبئة بالحشو ...

(( بحمد الله إنتهى الدرس الثالث ))



اشعار و نثر / غزل و غزلیات



## أداة العنبرية ( ) :-

اسم الأداة غريب قليلاً ( : ) لكن الذي يهمنا هو وظيفة هذه الأداة وهي **التحديد** وسُميت بهذا الاسم لأننا عندما نضغط بها على منطقة ذات لون واحد تقوم بتحديد كل ما هذا بالنسبة للصورة والعناصر عموماً كما أنها تقوم بتحديد عناصر الطبقة ...

... لا تقلقوا التطبيق سيوضح كل شيء ( : ) ...

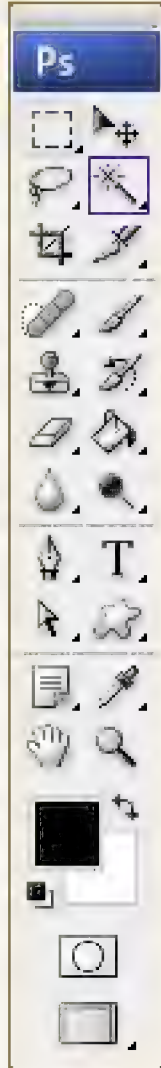
شيء آخر نريد أن نعرفه **لماذا** نقوم بالتحديد أصلاً وما الفائدة منه ؟  
وبالتأكيد لا يسأل هذا السؤال إلا الأذكاء والجواب هو :

نقوم بالتحديد على عنصر معين لنقوم بعمليات خاصة عليه من غير العناصر التي حوله وسأضرب مثال ليتضح الكلام

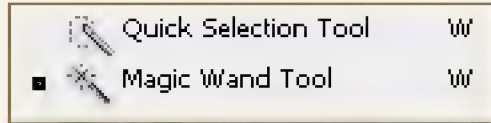
نفرض أن عندنا طبقة تحتوي على دائرة نصف الدائرة باللون الأحمر والنصف الآخر باللون الأزرق عندما نضغط بهذه الأداة على **النصف الأحمر** سيتم تحديد كل **النصف الأحمر** بعد أن تحدد **النصف الأحمر** نستطيع أن نقوم بتعبئة هذا النصف بأي لون نريده دون أن يتغير لون **النصف الأزرق** مع أنهما في نفس الطبقة ...

أما في الصورة فهي تقوم بتحديد المنطقة اللونية المتشابهة عند الضغط عليها وفي التطبيق سنعرف أكثر بإذن الله ...

لو نلاحظ القوائم الرئيسية لبرنامج الفوتوشوب نجد قائمة خاصة بالتحديد واسمها **Select** و سنعرف كيف نستخدمها في التطبيق بإذن الله تعالى ( : ) ...





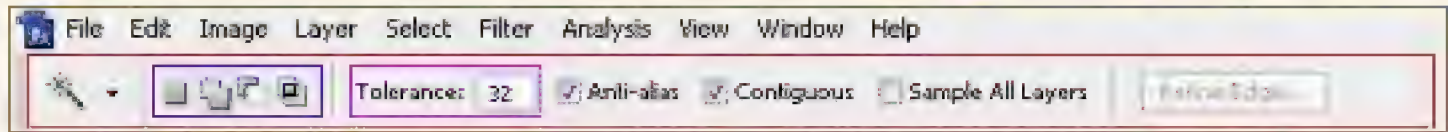


عندما تظهر القائمة لأداة العِصا السحرية كما عرفنا ذلك سابقاً نلاحظ أيضاً وجود حرف ( W ) بجانب أداتي التحديد وهو اختصارهما على لوحة المفاتيح والصورة المجاورة توضح أكثر ...

القائمة مكونة من أداتين :

**الأولى :** أداة التحديد السريع ( Quick Selection Tool ) ولن نتعرض لها في التطبيق لعدم أهميتها ..  
**الثانية :** أداة العِصا السحرية ( Magic Wand Tool ) وسنتعرض لها بشكل مفصل في التطبيق ..

خيارات الأداة في العِصا السحرية :



المستطيل المحدد بالون الأزرق :

قمنا بشرحة سابقاً في ( الدرس الثالث صفحة ( ٨ ، ٩ ) ) وما قمنا بشرحه هناك ينطبق هنا تماماً ...

المستطيل المحدد بالون الزهري :

هذا الخيار ( Tolerance ) معناه دائرة تأثير التحديد ونضّم فيه قيم تتراوح بين ( 0 ) و ( 250 ) والقيمة الافتراضية هي ( 32 ) والأفضل أن نتركها كما هي ولا نغيرها ...

وقد يسأل سائل ويقول ما معنى دائرة تأثير التحديد ؟!

والجواب هو :

كما عرفنا سابقاً أن أداة التحديد تقوم بتحديد المناطق اللونية المتشابهة هذا الخيار يتحكم في دقة التحديد بمعنى أنه كلما قلت قيمة هذا الخيار كلما كانت دقة التحديد أكبر وكلما زادت كلما كانت الدقة أقل وسأضرب مثال للتوضيح أكثر :

عند القيمة ( 32 ) تقوم الأداة بتحديد اللون الأحمر في الصورة عندما نضغط على منطقة حمراء ، أما عندما نزيد هذه القيمة لـ ( 100 ) مثلاً ستقوم الأداة بتحديد اللون الأحمر و الألوان القريبة من هذا اللون كالبنّي المائل للأحمر وهكذا والعملية نسبية ...





## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الأول



نفتح عمل جديد بالمقاسات التي نريدها بعد ذلك نقوم بإنشاء طبقة جديدة وبعدها نقوم برسم أي شكل ونقوم بتعبئته وبعدها نقوم بإلغاء تحديد الشكل وأنا قممت بعمل ذلك كما في الصورة رقم ( ١ ) ..

بعد ذلك نختار أداة التحريك من صندوق الأدوات ونضغط على الشكل المرسوم ونحركه في أي اتجاه نريده سنلاحظ أنه يتحرك معنا بشكل حر ...

وعن طريق هذه الأداة قممت بتحريك هذا الشكل كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...



**هام :**

قد يحتوي التصميم على أكثر من طبقة قبل أن نحرك أي عنصر نقوم بالضغط على الطبقة الخاصة به أولاً ثم نقوم بتحريكه ...



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثاني

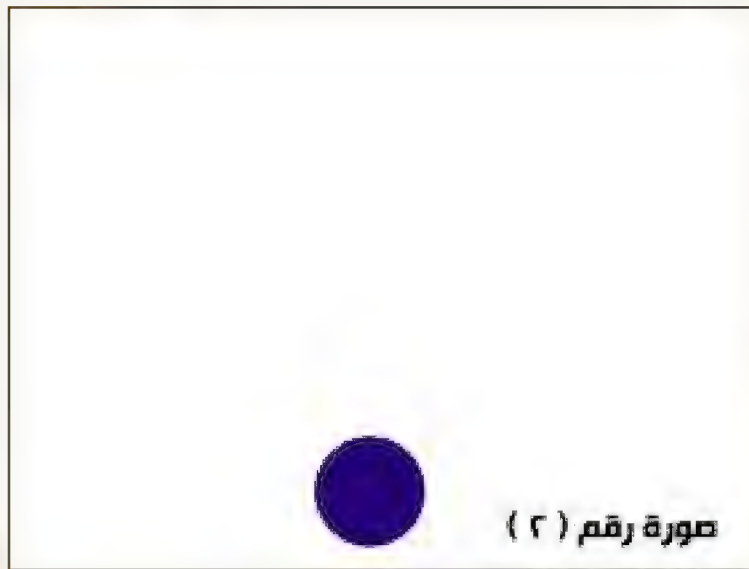
نفتح عمل جديد بالمقاسات التي نريدها بعد ذلك نقوم بإنشاء طبقة جديدة وبعدها نقوم برسم أي شكل ونقوم بتعبئته ثم نقوم بإلغاء تحديد الشكل وأنا قممت بعمل ذلك كما في الصورة رقم ( ١ ) ..

لو أردنا أن نحرك الدائرة الموجودة في الصورة رقم ( ١ ) على خط مستقيم إلى الاتجاه الأسفل نتابع الآتي :

نقوم باختيار أداة التحريك من صندوق الأدوات ثم نضغط على الدائرة ونضغط على زر Shift ونسحب الدائرة إلى الأسفل سنلاحظ أثناء تحريكنا للدائرة أنها تتحرك على خط مستقيم وستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

و طبعاً نحن هنا اخترنا الاتجاه الأسفل كمثال فقط فما ينطبق على الاتجاه الأسفل ينطبق على الاتجاهات الثلاثة الباقية ..

وأيضاً شكل الدائرة كان مجرد مثال فقط وما ينطبق على الدائرة ينطبق على باقي الأشكال وكذلك الصور والنصوص وباقي العناصر ...





## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثالث

نفرض أن هذا الشكل أمامنا ونريد أن نغير لون الدائرة الموجودة في هذا الشكل في الصورة رقم ( ١ ) ...

كل ما علينا هو أن نختار أداة العصا السحرية و نقوم بالضغط على الدائرة سنلاحظ أن الدائرة تحددت كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

وقد يسأل أحد الأذكىاء ويقول الشكل كاملاً لونه أسود فلماذا لم يتحدد الشكل كاملاً !!!

### والجواب :

أقول أننا قلنا أن أداة العصا السحرية تقوم بتحديد الكتلة اللونية ذات اللون الواحد والدائرة هنا تعتبر كتلة وهي منفصلة عن باقي المثلثات بفصل أبيض دائري ...

بعد ذلك نختار أداة وعاء الدهان ونقوم بتعبئة الدائرة باللون الذي نريده ونقوم بإلغاء التحديد كما في الصورة رقم ( ٣ ) ..

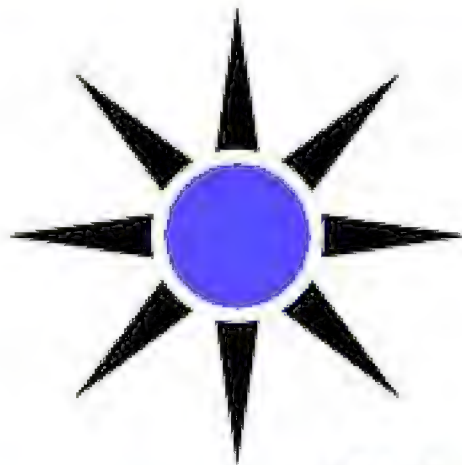
ما طبقناه على الأشكال ينطبق على الصور وكذلك النصوص ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )



صورة رقم ( ٣ )



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الرابع

سنتعرف في هذا التطبيق على خاصية **التحديد العكسي ( Inverse )** من القائمة الرئيسية Select

قوموا معي بفتح عمل جديد وقوموا برسم مربع وقوموا بتلوين المربع ولا تقوموا بإلغاء التحديد ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ١ ) ...

بعد ذلك نذهب للقائمة الرئيسية Select ونختار منها الأمر Inverse أو نضغط على الاختصار وهو Shift + Ctrl + I من لوحة المفاتيح ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

وظيفة التحديد العكسي اعتقد أنها مفهومة من الأسم حيث يقوم بتحديد عكس العناصر المحددة بمعنى أوضح أننا في الصورة رقم ( ١ ) كان المربع هو المحدد وعندما اخترنا أمر التحديد العكسي قام بتحديد كل المنطقة إلا المربع فللعلم المربع في الصورة رقم ( ٢ ) ليس محددًا وإنما المحدد هو المنطقة البيضاء التي حول المربع ...

### ولكي يتضح الكلام أكثر

في الصورة رقم ( ٢ ) قوموا باختيار أداة وعاء الدهان واخاروا أي لون غير الأزرق وقوموا بتعبئة المربع ستلاحظون أنه لا يتغير لونه ولكن لو قمتموا بتعبئة المنطقة البيضاء ستلاحظون أن لونها سيتغير للون الذي اخترتموه وهذا يدل أن المربع ليس محدد لأنه لو كان داخل التحديد كان لونه سيتغير ...

وطبعاً ما ينطبق على الأشكال ينطبق على الصور والنصوص ...





## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الخامس

سنتعرف في هذا التطبيق على كيفية إضافة الصور إلى التصميم والطريقة كالآتي :-

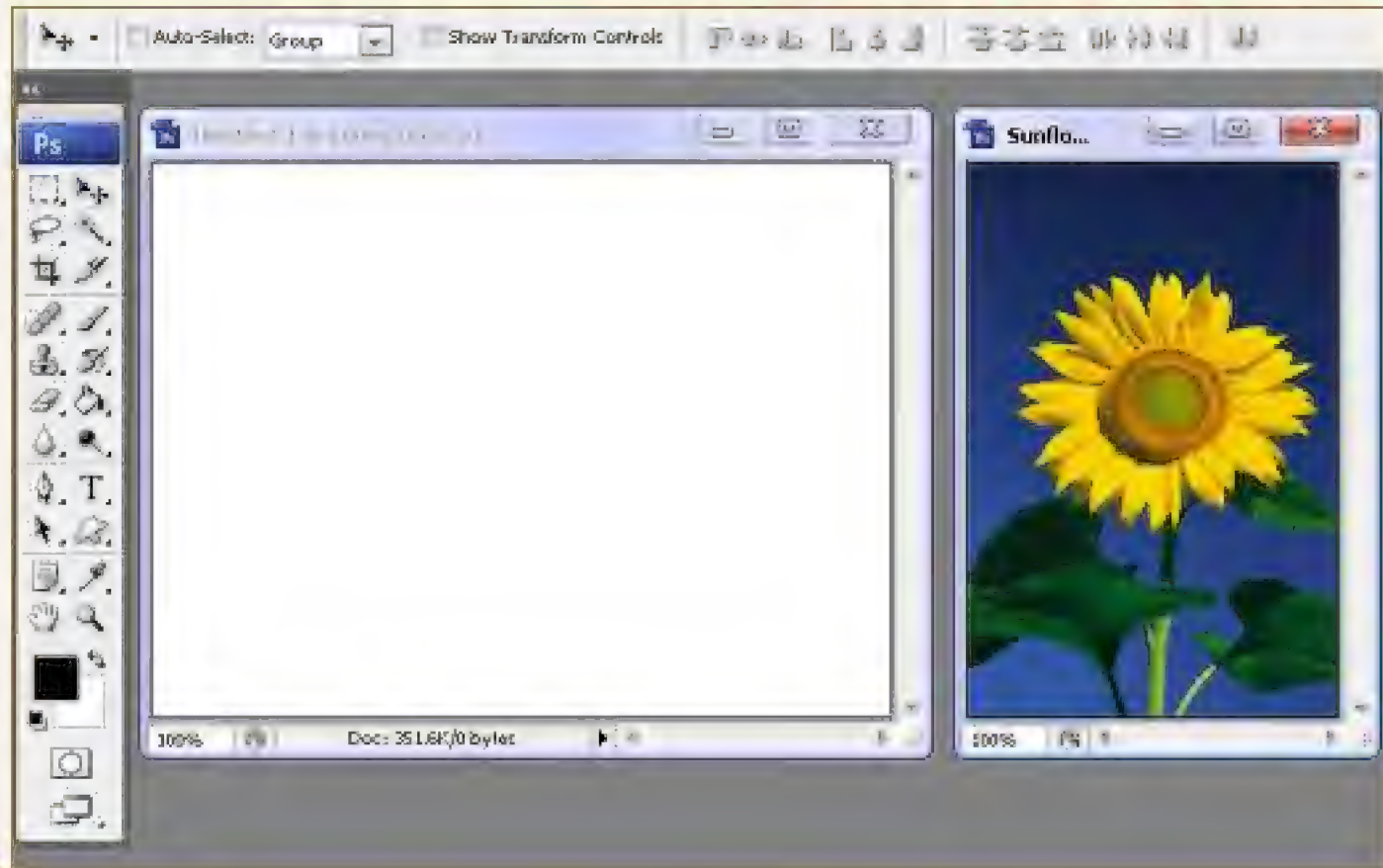
**أولاً :** نقوم بإنشاء ملف جديد بالمقاسات التي نريدها ...

**ثانياً :** نقوم بفتح الصورة التي نريدها من القائمة الرئيسية File عن طريق الضغط على الأمر Open

وبعد الضغط على هذا الأمر ستظهر لنا نافذة نقوم باختيار الصورة ثم نضغط على زر Open ...

أنا قمت بتطبيق هذه الخطوات والنتيجة كما هي في الصورة الموجودة في الأسفل ففي مسرح العمل يوجد ملفين : **الملف الجديد** و **ملف الصورة** وسنعلم معاً كيف نقل هذه الصورة إلى **الملف الجديد** ..

توجد طريقتين لنقل الصور سنذكرها في الصفحات القادمة ...

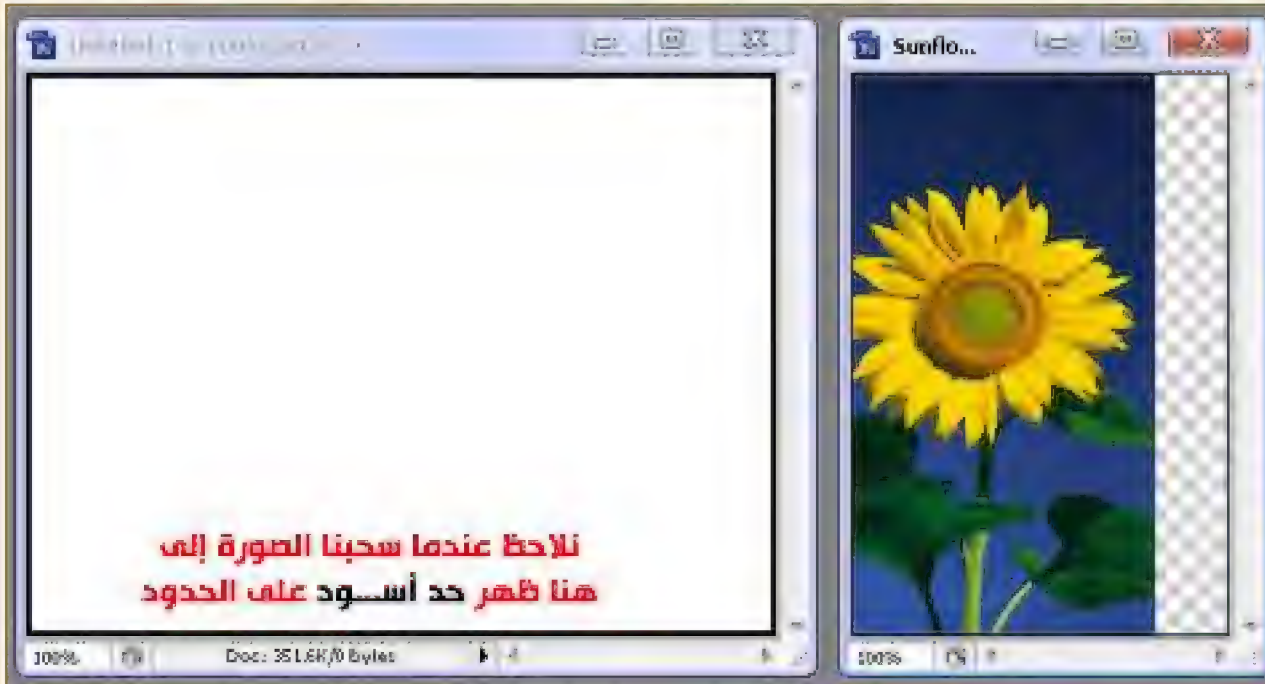




## تطبيقات على الدرس :-

### الطريقة الأولى لنقل الصورة كالآتي :-

نختار أداة التحريك ونقوم بالضغط على الصورة ونسحبها إلى الملف الجديد **مع العلم أننا نستمّر في الضغط أثناء سحب الصورة** وعندما يصبح مؤشر الفأرة في الملف الجديد نرفع أصابعنا عن زر الفأرة ..



بعد ذلك سنلاحظ أن الصورة تم نقلها للملف الجديد ..

والصورتين المجاورتين توضحان أكثر ...

وهنا قد يسأل أحد الأذكىاء ويقول : هل نقوم بإنشاء طبقة جديدة قبل أن ننقل الصورة ؟؟!!



### الجواب :

أقول لا لأن البرنامج سيقوم بإنشاء الطبقة الجديدة تلقائياً ...

**في الملف الجديد :**  
نستطيع أن نحرك الصورة بشكل حر عن طريق أداة التحريك ..



## تطبيقات على الدرس :-



صورة رقم ( ١ )

**الطريقة الثانية لنقل الصورة كالآتي :-**  
نقوم بفتح الصورة المراد إضافتها ثم بعد ذلك من القائمة الرئيسية Select نختار الأمر All ( **تحديد الكل** ) أو نضغط على الاختصار Ctrl + A سنلاحظ أن الصورة تحددت و الصورة رقم ( ١ ) توضح ذلك ...

بعد ذلك من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمر Copy ( **نسخ** ) أو نضغط على الاختصار Ctrl + C ...

ثم نقوم بفتح الملف الجديد أو التصميم إن كنا قد حفظنا التصميم سابقاً ثم من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمر Paste ( **لصق** ) أو نضغط على الاختصار Ctrl + V و الصورة رقم ( ٢ ) توضح ذلك ...



صورة رقم ( ٢ )

## والطريقة باختصار شديد :

١ / نقوم بفتح الصورة ثم نقوم بضغط Ctrl + A  
ستحدد الصورة نقوم بضغط Ctrl + C ...

٢ / نفتح الملف الجديد ثم نقوم بضغط Ctrl + V سنلاحظ بعدها أن الصورة انتقلت إلى الملف الجديد في طبقة جديدة تلقائياً ..

وعموماً نقل الصور له طرق عديدة وذكرنا منها طريقتين كي لا يتسلل الملل إلينا ...

## هام جداً :

ما ذكرناه سابقاً بخصوص نقل الصور ينطبق على نقل النصوص و الأشكال ...

أيضاً ما ذكرناه سابقاً بخصوص تحديد الكل والنسخ واللصق ينطبق على النصوص والأشكال ..



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق السادس

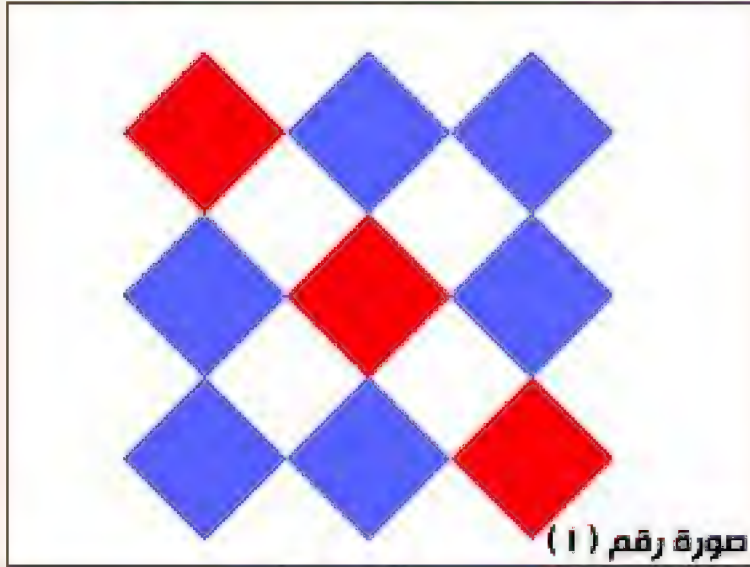
سنتعرف في هذا التطبيق على خيار Color Range ومعناه **شريحة ألوان** تعالوا نعرف كيف نستفيد من هذا الخيار ...

**في البداية** هذا الخيار يساعدنا في تحديد كتل لونية ذات اللون نفسه في وقت واحد ...

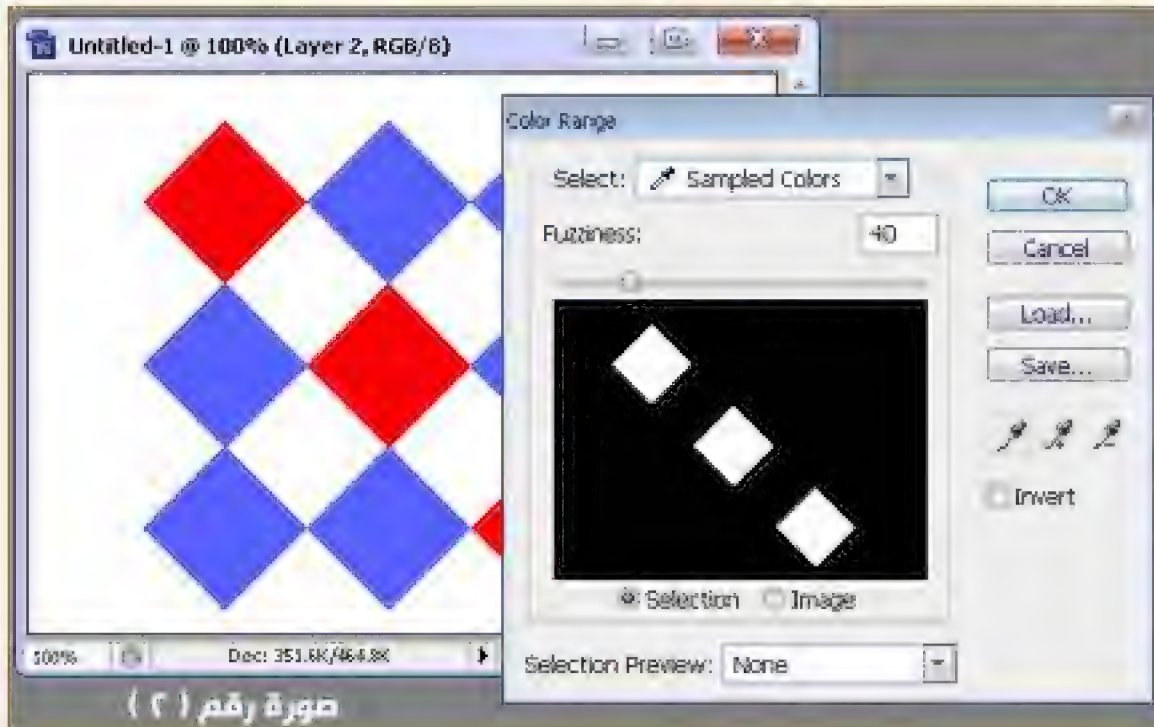
الصورة رقم ( ١ ) تحتوي على شكل نريد تحديد العناصر ذات **اللون الأحمر** فيه دون أن نتحدد العناصر ذات **اللون الأزرق** علماً أن هذه العناصر في طبقة واحدة وليست في طبقتين ...

### الطريقة كالآتي :-

من القائمة الرئيسية Select نختار الأمر Color Range ستخرج لنا نافذة نسحب النافذة قليلاً حتى يظهر الشكل ثم بعد عندما نحرك مؤشر الفأرة إلى الشكل سنلاحظ تغير شكل المؤشر إلى هذا الشكل (  ) نقوم بالضغط على اللون الذي نريد تحديد جميع العناصر الملونة به مع العلم أن الضغط يكون في منطقة العمل وليس داخل النافذة وهنا اخترنا الأحمر إذا ضغط على أحد الأشكال الملونة بالأحمر سنلاحظ أنها تحددت على النافذة بعد ذلك نضغط على OK والصورة رقم ( ٢ ) توضح ذلك ..



صورة رقم ( ١ )



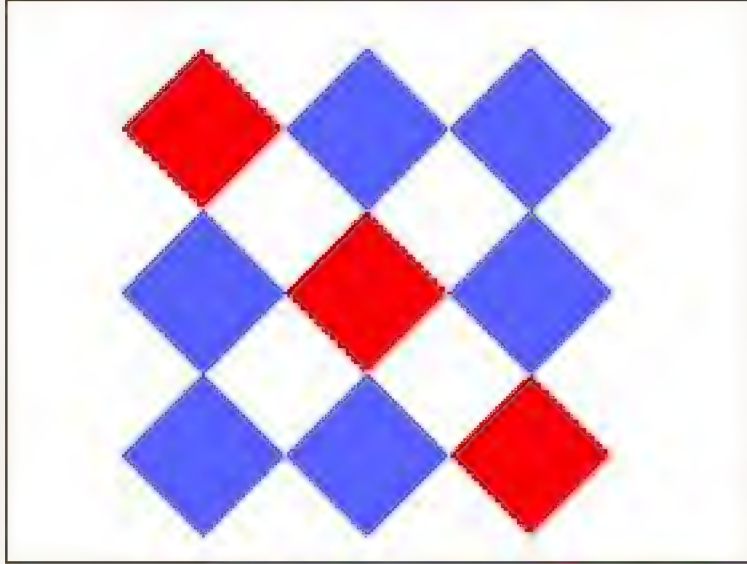
صورة رقم ( ٢ )

نكمل في الصفحة القادمة :





## تطبيقات على الدرس :-



صورة رقم ( ٣ )

بعد أن ضغطنا على OK سنلاحظ أن جميع الأشكال الحمراء تم تحديدها كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

وبهذا نكون قد حددنا هذا الأشكال الثلاثة مرة واحدة وبسهولة تامة ...

## في التطبيق القادم :

ياذن الله تعالى سنتعلم كيف نقوم بتحديد شكلين كل منهما له لون مختلف عن الآخر ولكن قبل أن ننتقل للتطبيق السابع أرجوا منكم زيارة ( الدرس الثالث صفحة ( ٨ ، ٩ ) ) للتذكير فقط بالمعلومات السابقة لأننا سنحتاج منها معلومة واحدة في تطبيقنا القادم : ...




## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق السابع





ذكرنا في الصفحة السابقة ما سنتعلمه في هذا التطبيق و بعد انا راجعنا المعلومات الموجودة في الدرس الثالث صفحة ( ٨ ، ٩ ) تابعوا معي الآتي :-

في الصورة رقم ( ١ ) عندنا أربع دوائر في طبقة واحدة الصحيح والمفترض أن كل دائرة في طبقة لكن هنا عملنا هذا لكي نعرف كيف نحدد الأشكال ذات الألوان المختلفة ..

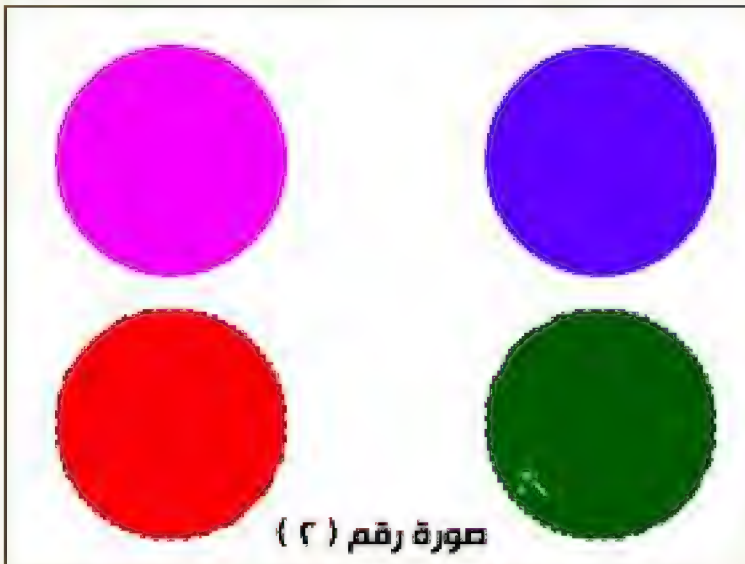
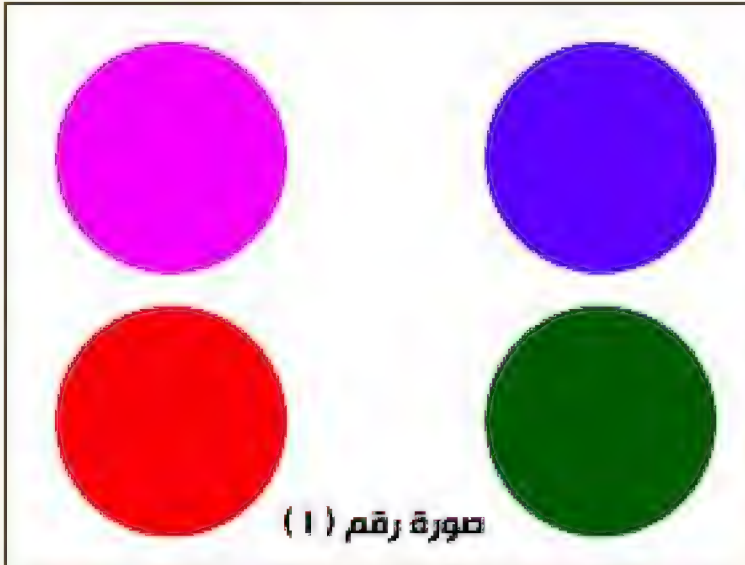
هنا نحن نريد أن نحدد الدائرة الحمراء والخضراء نقوم باختيار أداة التحديد ومن شريط خيارات أداة التحديد نضغط على هذا الزر (  ) ...

بعد ذلك نضغط على الدائرة الحمراء سنلاحظ أنها تحددت ننقل إلى الدائرة الخضراء سنلاحظ وجود علامة ( + ) على مؤشر الأداة نقوم بالضغط على الدائرة الخضراء سنلاحظ أنها تحددت أيضاً والنتيجة ستكون أن كلا الدائرتين تم تحديدهما كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

### هام :

- قممت بعمل هذا التطبيق تأكيداً لما قلته في السابق من أن وظائف هذه الأزرار (    ) واحدة على كل الأدوات التي تظهر في شريط خياراتها واختبرت هذا الزر (  ) كمثال فقط ....

- الطريقة التي ذكرناها في هذا التطبيق تنطبق على أكثر من شكلين وأيضاً على الصور والنصوص ...





## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثامن والأخير



في هذا التطبيق سنتعرف على الأمر Stroke ومنها حد من خلال هذا الأمر سنتعلم كيف نقوم بعمل حد على أي عنصر في التصميم وأنا أقصد بالعنصر هنا الأشكال والصور والطريقة كالآتي :-

نريد أن نقوم بعمل حد أزرق على الشكل المستطيل الأصفر الموجود في الصورة رقم ( ١ ) ...

كما عرفنا سابقاً أننا عندما نريد أن نضيف أي شيء على عنصر نقوم بتحديد الطبقة الخاصة به عن طريق الضغط مرة واحدة على الطبقة ...

بعد أن نحدد طبقة المستطيل ...

من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمر Stroke ستظهر لنا نافذة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

**المستطيل الأحمر :** هنا نتحكم في سمك الحد من خلال القيمة التي ندخلها وكلما زدنا الرقم زاد سمك الحد ...

**المستطيل الأزرق :** هنا نختار لون الحد ...

**المستطيل البنفسجي :** هنا نتحكم في موقع الحد ...

Inside / داخل العنصر ..

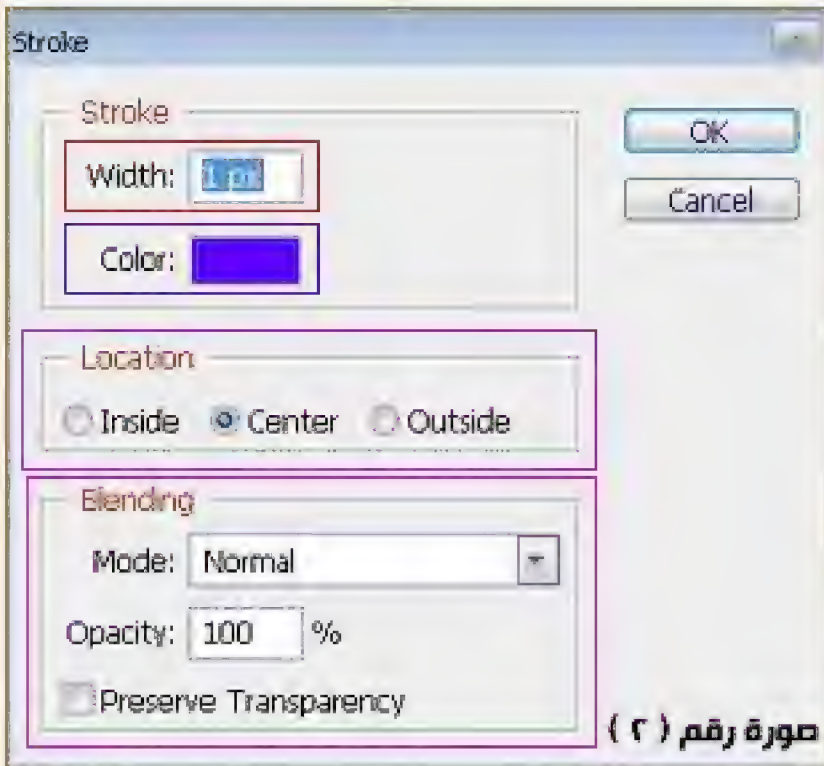
Center / وسط العنصر ..

Outside / خارج العنصر ..

**المستطيل الزهري :** هنا نتحكم في النمط والتظليل ..

Mode / نمط ..

Opacity / التظليل ..



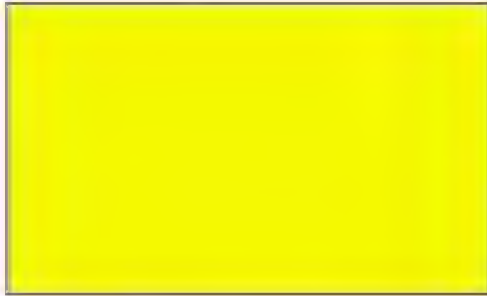
نكمل التطبيق في الصفحة القادمة :





## تطبيقات على الدرس :-

بعد أن نحدد اللون الخيارات الموجودة في نافذة Stroke نقوم بالضغط على OK بعدها سنلاحظ أن المسطح يتغير الأصفر أصبح له حد أزرق كما اخترنا سابقاً كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...



صورة رقم ( ٣ )

**قوموا بعمل هذه الخطوات :**

- نفتح عمل جديد ونعمل طبقة جديدة ...
- من أداة الأشكال المحددة نرسم دائرة ...
- بعد أن نرسم الدائرة لا تقوموا بإلغاء التحديد ولا التعبئة فنحن نريد تحديد الدائرة فقط ...
- من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمر Stroke ونقوم بعمل حد أحمر ...
- بعد ذلك قوموا بإلغاء التحديد

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٤ ) ...



صورة رقم ( ٤ )

**ماذا استفدنا من العمل السابق ؟!**

أنه يمكننا عمل حد من خلال التحديد فقط ففي العمل السابق كل ما فعلناه هو عمل حد لدائرة دون أن نقوم بتعبئتها ...

(( بحمد الله إنتهى الدرس الرابع ))








## الجزء الثالث

في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على هاتين الأداتين وهما موضحين على الصورة المجاورة باللون **الأحمر** و **الأزرق** .. إذا فلنستعد ونتوكل على الله ...

أداة الفرع (  ) :-

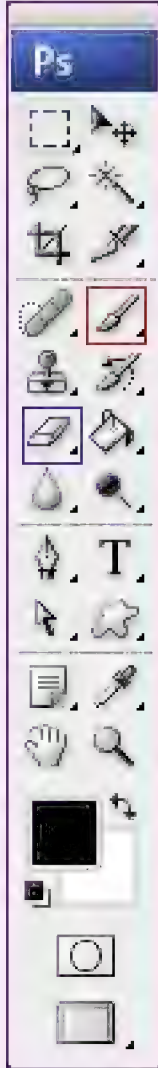
هذه الأداة اعتقد انها مفهومة من اسمها فعمل هذه الأداة نفس عمل الفرشاة التي يستخدمها الرسامون نستطيع من خلالها الرسم بطريقة حرة بدون قيود وأيضاً من خلالها نستطيع استخدام أشكال كثيرة جاهزة وسيوضح هذا الكلام في التطبيق بإذن الله تعالى ... وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف ( B ) ...

	Brush Tool	B
	Pencil Tool	B
	Color Replacement Tool	B

عندما تظهر القائمة لأداة الفرش تظهر هذه القائمة ما يهمنى في هذه القائمة هو الخيار الأول والثاني وهما على النحو التالي :

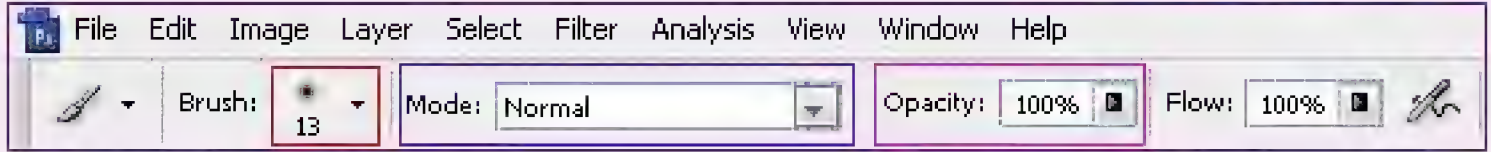
**الأول :** أداة الفرش ( Brush Tool ) وسنتعرض لها بشكل مفصل في التطبيق ..  
**الثاني :** أداة القلم الرصاص ( Pencil Tool ) وسنتعرض لها بشكل مفصل في التطبيق ..

في الصفحة القادمة سنتعرف على شريط خيارات أداة الفرش ( :  
بإذن الله تعالى



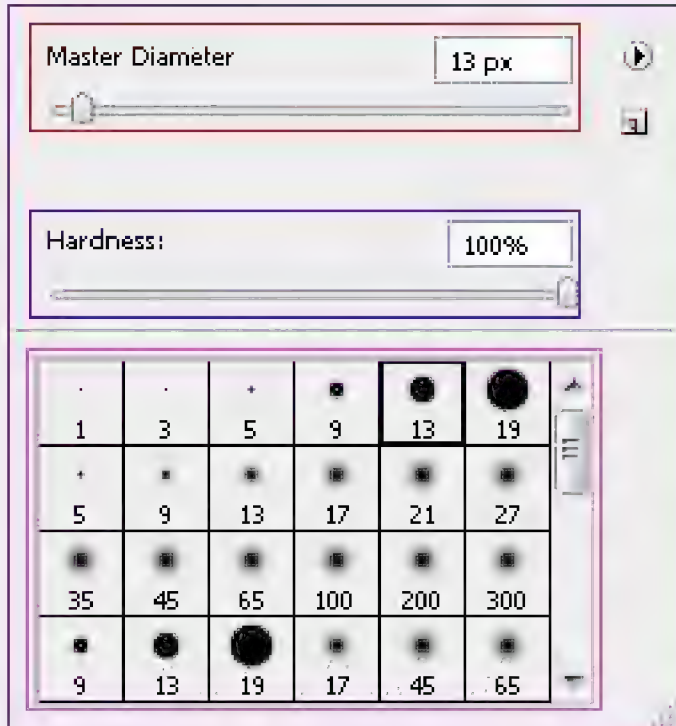


## خيارات الأداة في الفرش :-



**في المستطيل الأزرق :** هنا نختار نمط الفرشاة وسنتعرف في التطبيق على تأثير النمط على الفرش ...  
**في المستطيل الزهري :** هنا نتحكم في نسبة التظليل وكلما قللنا النسبة كلما كانت الفرشاة شفافة أكثر وسابقاً ذكرنا هذا الكلام عن التظليل عموماً ...  
**في المستطيل الأحمر :** بالضغط على المثلث الصغير تخرج لنا نافذة لنختار منها شكل الفرشاة التي نريدها والصورة في الأسفل توضح هذه القائمة ..

في الصورة المجاورة :



**المستطيل الأحمر :**

من خلاله سنتحكم في حجم الفرشاة وكما نرى أن الوحدة هنا بالبيكسل px وأقصى قيمة يمكن إدخالها ٢٥٠٠ بيكسل ويكون التحكم بإدخال قيمة في المستطيل الأبيض أو تحريك المؤشر ...

**المستطيل الأزرق :**

من خلاله نتحكم في صلابة حدود الفرشاة فعند النسبة 100% تكون الحدود صلبة بمعنى ليس فيها تدرج وكلما قللنا النسبة كلما كانت الحدود ذات تدرج أكبر ...

**المستطيل الزهري :**

من هنا نقوم باختيار شكل الفرشاة التي نريدها عن طريق الضغط عليها مرة واحدة وسنتعرف في درس خاص بإذن الله تعالى على طريقة إضافة الفرش الخارجية ...



## خيارات إضافية للفرش (لا) :-

في المربع الأحمر في الصورة المجاورة رقم ( ١ ) هذا الزر خاص بخيارات الفرش ، هنا الخيارات الإضافية لأنها لم تكن موجودة في الأدوات السابقة ، بالضغط على هذا الزر ستخرج لنا نافذة كما في الصورة رقم ( ٢ ) وبالضغط على نفس الزر مرة أخرى تختفي النافذة ...

بعد أن نختار شكل الفرشة كما عرفنا في الصفحة السابقة نقوم بالضغط على زر الخيارات الإضافية وكما نلاحظ في الصورة رقم ( ٢ ) توجد في المنطقة المحددة باللون الأحمر نقوم باختيار الإضافة ونتأكد من وجود العلامة بجانبها بعد ذلك ننقل إلى خياراتها في المنطقة المحددة باللون الأزرق ونبدأ في تغيير القيم والنسب ونشاهد النتيجة في المنطقة المحددة باللون الزهري مباشرة ...

وباختصار شديد :

بعد أن نختار الفرشة ونضغط على زر الخيارات الإضافية من المنطقة الحمراء نختار الإضافة التي نريدها وذلك بوضع العلامة في المربع الذي بجانبها بعد ذلك نغير في القيم في المنطقة الزرقاء ونراقب المنطقة الزهرية لنرى تأثير تغيير القيم على الفرشة ...

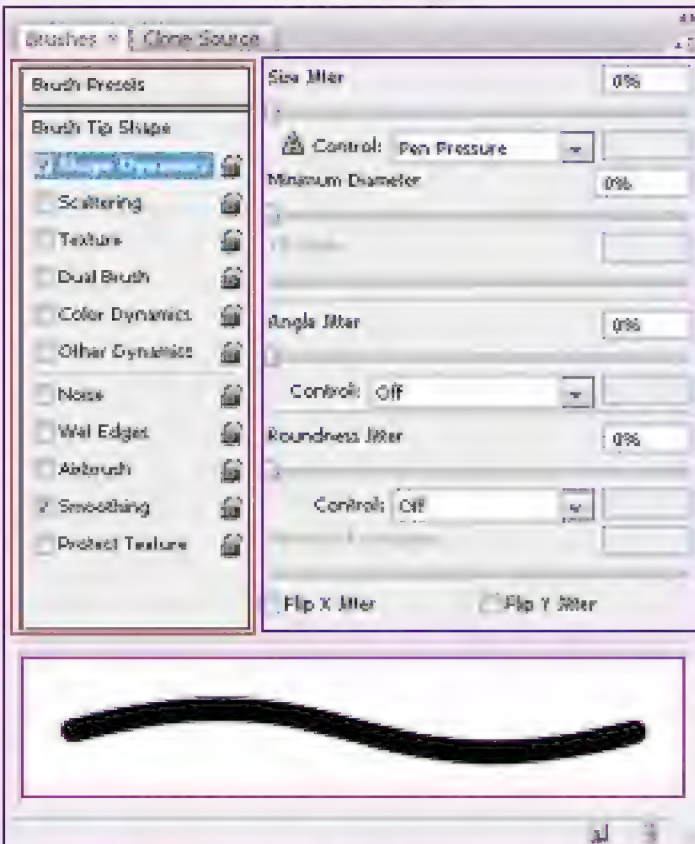
هام :

- يمكن اختيار أكثر من إضافة في المنطقة الحمراء في الصورة رقم ( ٢ ) ...

- ستعرفون هذه الخيارات أكثر بكثير التجربة فهي لا تحتاج إلى شرح وإنما تحتاج إلى كثرة التجارب فقط ...



صورة رقم ( ١ )





صورة رقم ( ٢ )



## أداة الممحاة ( ) :-

بإختصار شديد وظيفة هذه الأداة هي المسح ...  
وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف ( E ) ...

	Eraser Tool	E
	Background Eraser Tool	E
	Magic Eraser Tool	E

عندما تظهر القائمة لأداة الممحاة تظهر هذه القائمة وهي تحتوي على ثلاثة خيارات وهي على النحو التالي :

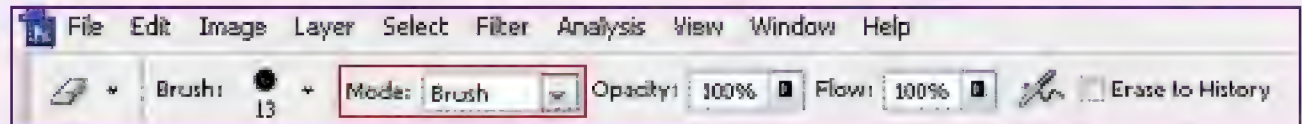
**الأول :** أداة الممحاة ( Eraser Tool ) ...

**الثاني :** أداة ممحاة الخلفية ( Background Eraser Tool ) ...

**الثالث :** أداة الممحاة السحرية ( Magic Eraser Tool ) ...

وسنعرض للخيار الأول والثالث في التطبيق بإذن الله ...

## خيارات الأداة في الممحاة :-



أريد أن أشير إلى شيء هام هو أن الممحاة نفس الفرشاة إلا أن الفرشاة ترسم لكن الممحاة تمحي بمعنى أننا عندما نريد المسح نختار شكل فرشاة المسح كما كنا نختارها في أداة الفرش وكذلك تنطبق عليها الخيارات الإضافية للفرش لذلك أنا هنا لن أوضح إلا المستطيل الأحمر لأن باقي الخيارات وضعناها في خيارات الأداة في الفرش ...

**في المستطيل الأحمر :**

النمط هنا يختلف عن الأنماط السابقة فهنا يوجد ثلاثة أنماط فقط هي :

١ / نمط الفرش ( Brush ) ..

٢ / نمط القلم الرصاص ( Pencil ) ..

٣ / نمط المربع ( Block ) ..



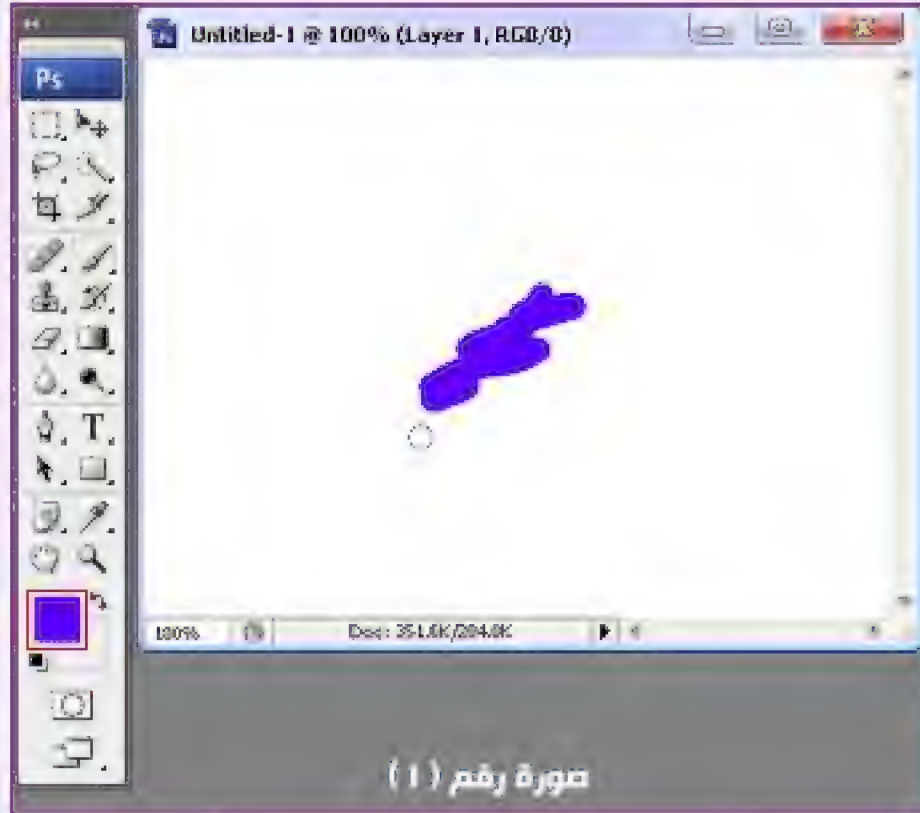
## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الأول

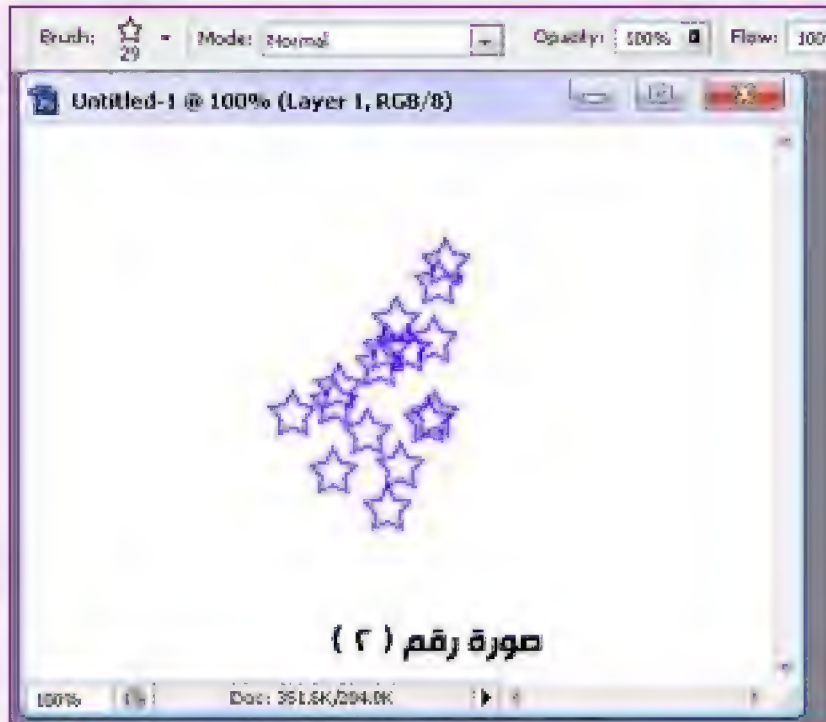
قوموا بفتح عمل جديد وكما تعلمونا :  
نقوم بإنشاء طبقة جديدة بعد ذلك نختار  
أداة الفرش من صندوق الأدوات ونحدد  
اللون الذي نريده ويكون ذلك عن طريق  
الضغط على المربع الأحمر الموجود في  
الصورة رقم ( ١ ) و هنا اخترنا اللون الأزرق

بعد ذلك نختار شكل الفرشة التي نريدها  
من شريط الخيارات كما ذكرنا سابقاً ...

ثم نقوم بالرسم بطريقة حرة جداً  
والصورة رقم ( ١ ) توضح ذلك ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )

هناك أشكال كثيرة للفرش فهي ليست  
تقتصر على الشكل الدائري فقط كما أننا  
نستطيع أن نضيف فرش جديدة و سنتعلم  
ذلك في درس خاص بإذن الله تعالى ..

والصورة رقم ( ٢ ) فيها فرشة على شكل  
نجوم إذاً كما ذكرنا أن الفرش لها أشكال  
كثيرة ..



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثاني

قوموا بفتح عمل جديد وكما تعودنا :  
نقوم بإنشاء طبقة جديدة بعد ذلك نختار  
أداة القلم الرصاص من صندوق الأدوات  
ونحدد اللون الذي نريده وقد عرفنا كيف  
يكون ذلك في التطبيق السابق  
وهنا اخترنا اللون الأحمر ...

بعد ذلك نختار شكل الفرشة التي نريدها  
من شريط الخيارات كما ذكرنا سابقاً ...

بعد ذلك نقوم بالرسم بطريقة حرة جداً  
والصورة رقم ( ١ ) توضح ذلك ...

ويمكننا الرسم بأداة القلم الرصاص  
بأشكال كثير مثل أداة الفرش تماماً  
والصورة رقم ( ٢ ) توضح ذلك ..

قد يسأل سائل ويقول ما الفرق بين أداة  
الفرش وأداة القلم الرصاص فكلاهما يقوم  
بالرسم الحر وبأشكال مختلفة !!؟

الجواب :

**الفرق في الحدود** فعندما نرسم بأداة القلم الرصاص ستكون حدود الرسم مكسرة قليلاً  
بينما هذا التكسير يكون غير موجود في حدود الرسم بأداة الفرش وجرب ذلك بنفسك  
لترى وليتضح لك ذلك أكثر .. ( سؤال ممتاز )



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثالث

سنتعرف في هذا التطبيق على تأثير النمط على الفرشة ...

قوموا بفتح عمل جديد وأضيفوا أي صورة إلى العمل وقد عرفنا كيف نقوم بعمل ذلك في درس سابق ومن لم يتذكر ذلك يراجع الدرس الرابع صفحة ( ٨ ، ٩ ، ١٠ ) ...

بعد ذلك ونحن على طبقة الصورة نقوم باختيار أداة الفرش ونغير النمط من خيارات الأداة ثم نقوم بالرسم على الصورة سنلاحظ أن لون الفرش الذي اخترناه قد تغير والسبب في ذلك تغيرنا للنمط ...

في هذا التطبيق اخترت اللون الأحمر للفرشة وقمت بتغيير النمط إلى Darken خرجت معي النتيجة كما في الصورة رقم ( ١ ) ..



صورة رقم ( ١ )

لو تأملنا الصورة رقم ( ١ ) قليلاً سنلاحظ شيئين مهمين :

- ١ / أن النمط هو Darken في خيارات الأداة وهو المحدد بالمستطيل الأحمر ..
- ٢ / أن اللون الذي اخترناه هو الأحمر ومع ذلك ظهر بشكل شفاف وداكن على الصورة وذلك بسبب النمط ..

**هام :**

- النمط الطبيعي هو النمط العادي وهو باسم Normal ...
- ما طبقناه على أداة الفرش ينطبق على أداة القلم الرصاص ، وكذلك إختيار الصورة كان كمثال فقط فما ينطبق على الصور ينطبق على الأشكال ...





## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الرابع

قوموا بفتح عمل جديد وأضيفوا صورة أو شكل إلى العمل وبعد الإضافة إختاروا **أداة الممحاة** من صندوق الأدوات وبعد ذلك نختار شكل الممحاة من خيارات الأداة فالممحاة مثل الفرش كما ذكرنا ذلك سابقاً ...

بعد ذلك امسحوا الشكل أو الصورة ستلاحظون أن المسح يتم بطريقة حرة ...

في هذا التطبيق قمتم برسم شكل دائري وقمتم بتعويضه ثم قمتم بإلغاء التحديد وهو ليس ضروري بالنسبة للمسح ثم قمتم بالمسح وكانت النتيجة كما في الصورة رقم ( ١ ) ...

هناك ثلاثة أنماط لأداة الممحاة وضحناها سابقاً وهي لا تختلف كثيراً عن بعضها وبمجرد أن تجربوها ستعرفوها فهي لا تحتاج إلى شرح أو توضيح وإنما للتجربة فقط ( : ) ...

**هام :**

عندما نريد أن نمسح عنصر في التصميم **لا ننسى** أن نحدد طبقته ويكون التحديد بالضغط على طبقة العنصر مرة واحدة وقد ذكرنا ذلك سابقاً ( : ) ...





## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الخامس

سنتعرف في هذا التطبيق على أداة الممحاة السحرية و بمجرد أن نسمع كلمة السحرية نذكر أداة العصا السحرية فأداة العصا السحرية كانت وظيفتها تحديد الكتلة ذات اللون الواحد أما أداة الممحاة السحرية وظيفتها مسح الكتلة ذات اللون الواحد ...



صورة رقم ( ١ )

في الصورة رقم ( ١ ) :  
توجد خمس كتل لونية مختلفة عندما نريد أن نمسح الكتلة الحمراء مثلاً سيكون ذلك مملاً لو قمنا بمسحها عن طريق أداة الممحاة أما عندما نختار أداة الممحاة السحرية سيكون المسح سريعاً ...

في هذا التطبيق قمنا باختيار أداة الممحاة السحرية وقمنا بالضغط مرة واحدة على الكتلة الحمراء فكانت النتيجة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ..



صورة رقم ( ٢ )

الملاحظ هو أن الكتلة الحمراء تم مسحها بالكامل بكل سهولة ...

وأحياناً بعد الضغطة الأولى تبقى حدود الكتلة دون مسح وعند حدوث ذلك نقوم بالضغط مرة ثانية ستختفي الحدود تماماً ...

هام :

في هذا التطبيق ما طبقناه على الأشكال ينطبق على الصور ...



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق السادس

سنتعرف في هذا التطبيق على المسح بالتحديد وهي خاصية يستفيد منها كثير من المصممين ...

قموموا بفتح عمل جديد وبعدها قوموا برسم أي شكل وقوموا بتعبئته ثم قوموا بإلغاء التحديد ...

من أداة الأشكال المحددة قوموا برسم أي شكل مره أخرى على نفس الطبقة ولا تقوموا بتعبئته فنحن نريد التحديد فقط ثم انقلوا التحديد على جزء من الشكل الذي رسمنا وقوموا بضغط Delete من لوحة المفاتيح ستلاحظون أن المنطقة الموجودة داخل التحديد تم مسحها والصورة رقم ( ١ ) توضح ذلك بعد ذلك قوموا بإلغاء التحديد ...

كما يمكننا المسح بتدرج كل ما هو علينا أن نزيد في قيمة Feather من خيارات أداة الأشكال المحددة والتغيير يكون قبل الرسم ..

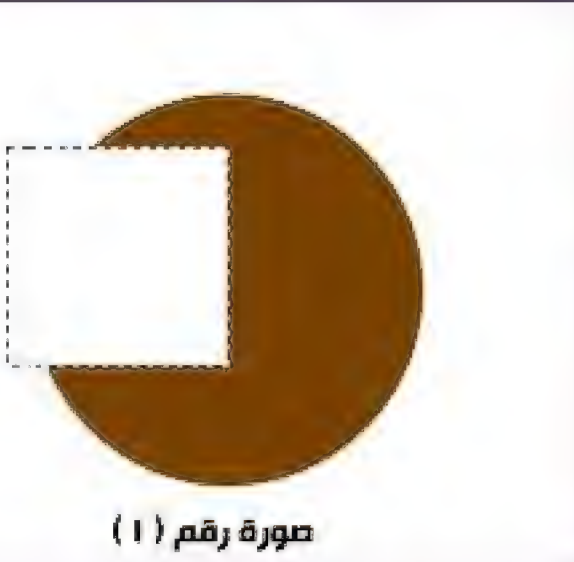
وفي هذا التطبيق :

نغير قيمة Feather في رسم المربع وقد قمنا بذلك فكانت النتيجة كما في الصورة رقم ( ٢ ) و ما ينطبق على الأشكال المحددة ينطبق على الصور ...

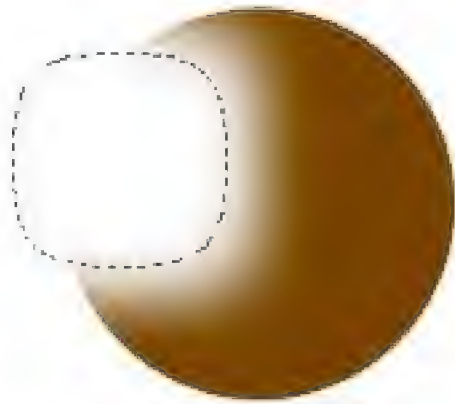
كل ما أردت قوله في هذا التطبيق :

أننا كما كنا نرسم بأداة الأشكال المحددة نستطيع أن نمسح بها مع العلم أننا كلما زدنا قيمة Feather كلما كان المسح بتدرج أكبر وللتوضيح أكثر راجع الدرس الثالث صفحة ( ١٤ ، ١٥ ) ...

على الهامش ( : ) / طريقة المسح بتدرج من طرق دمج الصور في التصميم ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق السابع

سنتعرف في هذا التطبيق على الأمر Expand ( تمديد ) الموجود في قائمة Modify الموجودة في القائمة الرئيسية Select ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم إرسموا مستطيل على طبقة ثم ارسموا دائرة على طبقة فوقها بحيث تكون طبقة الدائرة فوق طبقة المستطيل كما في الصورة رقم ( ١ ) ..

بعد ذلك ونحن على طبقة الدائرة قوموا بتحديد الدائرة ثم من القائمة الرئيسية Select نختار من قائمة Modify الأمر Expand سنخرج لنا نافذة لكي ندخل فيها قيمة سنكتب 2 على سبيل المثال ثم نضغط على OK كما في الصورة رقم ( ٢ ) ..



سنلاحظ بعدها أن تحديد الدائرة قد أصبح أكبر من الدائرة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

بعد ذلك ودون أن نلغي التحديد نضغط على طبقة المستطيل ونضغط على زر Delete ثم نلغي التحديد ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٤ ) ...

**الخلاصة /** أن هذا الأمر يقوم بتمديد التحديد عموماً ونحن نوظف هذا الخيار بطريقتنا كما في هذا التطبيق ...

صورة رقم ( ١ )

صورة رقم ( ٣ )

صورة رقم ( ٤ )



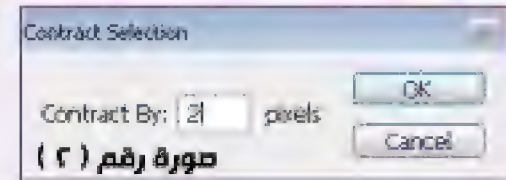
## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثامن

سنتعرف في هذا التطبيق على الأمر Contract ( تقليص ) الموجود في قائمة Modify الموجودة في القائمة الرئيسية Select ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم إرسموا مستطيل على طبقة بعد ذلك قوموا بتحديد المستطيل كما في الصورة رقم ( ١ ) ..

بعد ذلك من القائمة الرئيسية Select نختار من قائمة Modify الأمر Contract ستخرج لنا نافذة لكي ندخل فيها قيمة سنكتب 2 على سبيل المثال ثم نضغط على OK كما في الصورة رقم ( ٢ ) ..



سنلاحظ بعدها أن تحديد الدائرة قد أصبح أصغر من المستطيل كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

بعد ذلك ودون أن نلغي التحديد نضغط زر Delete ثم نلغي التحديد ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٤ ) ..

**الخلاصة /** أن هذا الأمر يقوم بتقليص التحديد عموماً ونحن نوظف هذا الخيار بطريقتنا كما في هذا التطبيق ..

**ملاحظة هامة /** الأمر Contract عكس الأمر Expand ...

صورة رقم ( ١ )

صورة رقم ( ٣ )

صورة رقم ( ٤ )



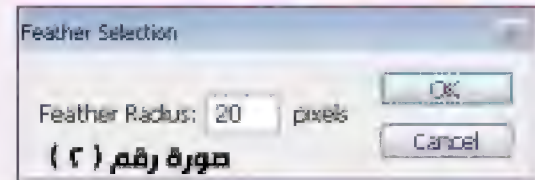
## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق التاسع والأخير

سنتعرف في هذا التطبيق على الأمر Feather ( حد متدرج ) الموجود في قائمة Modify الموجودة في القائمة الرئيسية Select ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم إرسموا دائرة على طبقة بعد ذلك قوموا بتحديد الدائرة كما في الصورة رقم ( ١ ) ..

بعد ذلك من القائمة الرئيسية Select نختار من قائمة Modify الأمر Feather ستخرج لنا نافذة لكي ندخل فيها قيمة الحد المتدرج سنكتب 20 على سبيل المثال ثم نضغط على OK كما في الصورة رقم ( ٢ ) ..



سنلاحظ بعدها أن تحديد الدائرة قد أصبح أصغر من الدائرة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

بعد ذلك ودون أن نلغي التحديد نضغط زر Delete ثم نلغي التحديد ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٤ ) ...

**الخلاصة /** أن هذا الأمر يقوم بعمل تدرج للشكل أو الصورة ونحن نوظف هذا الخيار بطريقة كما في هذا التطبيق ..



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٣ )



صورة رقم ( ٤ )



## همة قبل إنهاء الدرس :

### قائمة Modify

Select	
All	Ctrl+A
Deselect	Ctrl+D
Reselect	Shift+Ctrl+D
Inverse	Shift+Ctrl+I
All Layers	Alt+Ctrl+A
Deselect Layers	
Similar Layers	
Color Range...	
Refine Edge...	Alt+Ctrl+R
Modify	
Grow	
Similar	
Transform Selection	
Load Selection...	
Save Selection...	

في التطبيق السابع والثامن والتاسع تناولنا فيها ثلاثة من أوامر قائمة Modify وهي الثلاثة أوامر الأخيرة ..

أما عن الأمرين Border ( حزام ) والأمر Smooth ( حقل ) فهما في غاية البساطة قوموا بالتجربة فقط وسيتضح لكم كل شيء : ) ..

فأنا لم أقم بإدراج تطبيقات لهما منعاً للملل لا أكثر ولكي أساعدكم على الإكتشاف بأنفسكم أيضاً ...

**هام :**

ما طبقناه في التطبيقات السابع والثامن والتاسع كان على الأشكال وما ينطبق على الأشكال ينطبق على الصور ...

أيضاً قمنا بالاستفادة من هذه الأوامر الثلاثة عن طريق زر Delete فقط والذي أود الإشارة إليه أنه يمكننا الاستفادة من هذه الأوامر بطرق أخرى فقط نحتاج إلى قليل من التركيز : ) ...

(( بحمد الله إنتهى الدرس الخامس ))





## الجزء الرابع

في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على أداة واحدة وهي موضحة على الصورة المجاورة باللون **الأحمر** ... إذا فلنستعد ونتوكل على الله ...

أداة النص ( T ) :-

وظيفة هذه الأداة هي كتابة النصوص واختصارها الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف ( T ) ...

عندما تظهر القائمة لأداة النص تظهر هذه القائمة ما يهمنا في هذه القائمة هو الخيار الأول والثاني وهما على النحو التالي :

■ T	Horizontal Type Tool	T
T	Vertical Type Tool	T
T	Horizontal Type Mask Tool	T
T	Vertical Type Mask Tool	T

**الأول** : أداة النص الأفقي ( Horizontal Type Tool ) ...

**الثاني** : أداة النص العمودي ( Vertical Type Tool ) ...

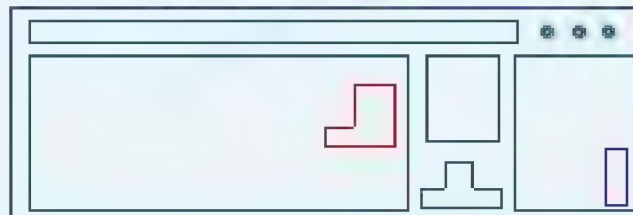
وستعرف على هاذين الخيارين في الصفحات القادمة بالتفصيل بإذن الله ...

أريد أن أشير إلى شيء سيضيف لنا في الصفحات القادمة :

كلنا نعرف أن لوحة المفاتيح تحتوي على زر **Enter** :

**الزر الأول** : يوجد بجانب الحروف وهو الموضح باللون **الأحمر** على الرخصة التي في الأسفل ...

**الزر الثاني** : يوجد بجانب الأرقام وهو الموضح باللون **الأزرق** على الرخصة التي في الأسفل ...



وفي الصفحات القادمة :

سنسمي الزر الأول بـ : زر **1 Enter** ...

وسنسمي الزر الثاني بـ : زر **2 Enter** ...

( تذكروا هذا جيداً )



## خيارات الأداة في النص :-



### في المستطيل الأحمر :

من هنا نقوم باختيار الخط الذي نريده من خلال الضغط على المثلث الصغير فتخرج لنا قائمة بالخطوط نختار منها مع العلم أنه بجانب كل خط سنجد عينه توضح معالم الخط ...

### في المستطيل الأزرق :

من هنا نقوم باختيار حجم الخط وهو مدرج من 6 إلى 72 مع العلم أنه يمكننا أن نزيد عن 72 وذلك بأن نقوم بإدخال القيمة التي نريدها في المستطيل الأبيض ثم نضغط على زر **Enter 1** أو **Enter 1** ...

### في المستطيل الزهري :

هذا الخيار خاص بطريقة الخط وهو يحتوي على خمسة خيارات فأحياناً تكون حدود الخط مكسرة ومن خلال التغيير في هذا الخيار تصبح الحدود غير مكسرة وسنفهم ذلك أكثر في التطبيق ...

### في المستطيل البنفسجي :

من هنا نختار لون الخط فقط نقوم بالضغط على هذا المستطيل ونختار اللون الذي نريده ونضغط OK وأعتقد أنها واضحة جداً ...

### في المربع الأخضر :

هذا الخيار خاص بالتحكم في النص بمعنى أننا من هذا الخيار نستطيع أن نجعل النص منحنياً ونحكم في طريقة ودرجة إنحنائه وسنفهم ذلك في التطبيق ...



## خيارات إضافية للنص (A) :-

في المربع الأحمر في الصورة المجاورة رقم ( ١ ) هذا الزر خاص بخيارات النص الإضافية وبالضغط على هذا الزر تظهر لنا النافذة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

### في الصورة رقم ( ٢ ) :

كما نرى هي مجموعة من التنسيقات والخيارات وهي واضحة فكل خيار بجانبه رمز صغير يوضح وظيفته وبالتالي فهي لا تحتاج إلى شرح أو توضيح ...

وبعد ان ننتهي من استخدام هذه النافذة نضغط مرة أخرى على نفس الزر (A) بعدها تختفي النافذة ...



صورة رقم ( ١ )

والآن مع التطبيقات ولكن في الصفحة القادمة  
( :

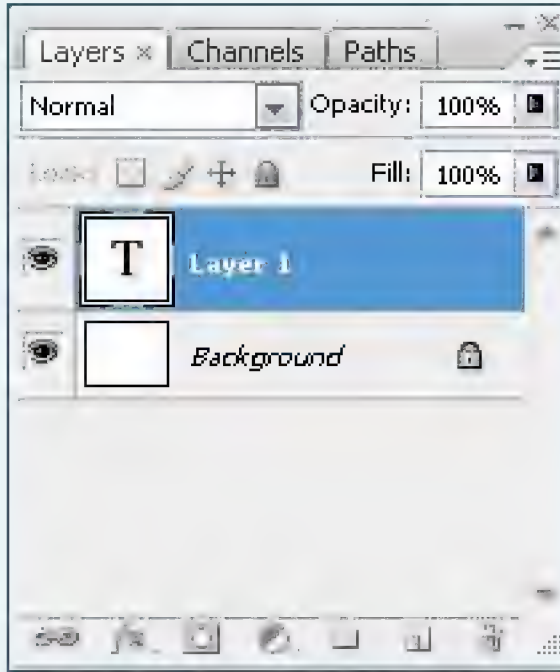


صورة رقم ( ٢ )



## تطبيقات على الدرس :-

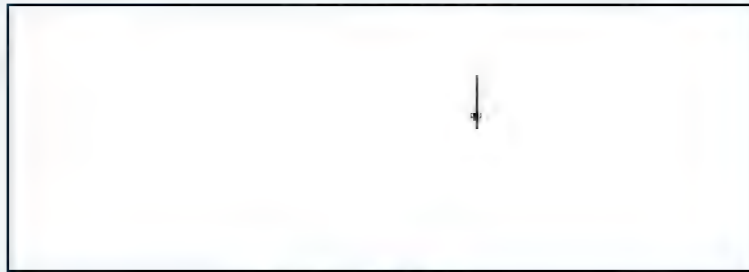
### التطبيق الأول



صورة رقم ( ١ )

قوموا بفتح عمل جديد وهذه المرة لن نحتاج إلى إنشاء طبقة جديدة لأن أي نص يقوم البرنامج تلقائياً بإنشاء طبقة خاصة له وتكون الطبقة الخاصة بالنص كما في الصورة رقم ( ١ ) نلاحظ وجود حرف ( T ) بجانب الطبقة ...

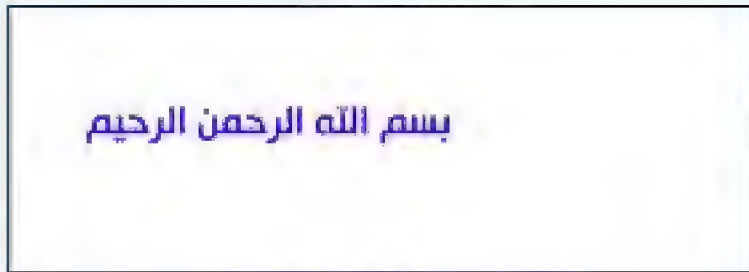
بعد أن نفتح العمل نختار أداة النص من صندوق الأدوات ونقوم باختيار نوع ولون وحجم الخط من خيارات الأداة ثم بعد ذلك نقوم بالضغط على منطقة العمل سيظهر مؤشر الكتابة وقد يستغرق وقتاً بسبب تحميل الخطوط فلا داعي للقلق والصورة رقم ( ٢ ) توضح ذلك ..



صورة رقم ( ٢ )

بعد ظهور المؤشر نبدأ بكتابة النص الذي نريده وبعد أن ننتهي نقوم بالضغط على زر Enter 2 بعدها تكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

بعدها نلاحظ أن الطبقة أصبح اسمها باسم النص الذي كتبناه ...



صورة رقم ( ٣ )

**هام :**

من خلال أداة التحريك في صندوق الأدوات نستطيع تحريك النص بشكل حر ...





## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثاني

بسم الله الرحمن الرحيم

صورة رقم ( ١ )

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نقوم بالتعديل على الخط سواءً من ناحية اللون أو الخط أو الحجم ...

في الصورة رقم ( ١ ) :

نريد أن نجعل لفظ الجلالة " الله " باللون الأحمر ولكي يتم ذلك اتبعوا الآتي :

نختار أداة النص ثم نقوم بالضغط على النص سيظهر لنا مؤشر الكتابة كل ما علينا هو أن نقوم بتظليل الكلمة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

بسم الله الرحمن الرحيم

صورة رقم ( ٢ )

وبعد ذلك من خيارات الأداة نقوم باختيار اللون الأحمر أو أي لون نريده سنلاحظ بعدها أن اللون تغير نضغط زر Enter 2 وستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ..

الخلاصة :

أننا عندما نريد أن نعدل على كلمة نقوم بالتظليل أولاً ثم نقوم بالتعديل بعد ذلك ...

هام :

ما طبقناه على تعديل لون الخط ينطبق على تعديل حجم الخط و تعديل نوع الخط ...

بسم الله الرحمن الرحيم

صورة رقم ( ٣ )

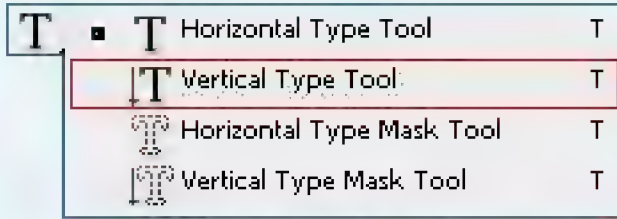


## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثالث

في هذا التطبيق سنتعرف على أداة النص العمودي ( Vertical Type Tool ) ...

قوموا باختيار أداة النص العمودي من صندوق الأدوات من قائمة أداة النص كما في الصورة رقم ( ١ ) ...



صورة رقم ( ١ )

بعد ذلك قوموا باختيار اللون والحجم ونوع الخط من خيارات الأداة ...

بعد ذلك نضغط على منطقة العمل سيظهر مؤشر الكتابة وبعدها نقوم بالكتابة سنلاحظ أن الكتابة بشكل عمودي بعد الإنتهاء نقوم بضغط زر Enter 2 ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

**هام :**

نستطيع التعديل على الخط العمودي كما عدلنا على الخط الأفقي في التطبيق السابق دون أي اختلاف ...



صورة رقم ( ٢ )



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الرابع

في هذا التطبيق سنتعرف على الكتابة في عدة سطور في طبقة نص واحدة ...

أحياناً نحتاج إلى كتابة نص مكون من أكثر من سطر ولكي نعرف كيف نعمل ذلك تابعوا معي ...

قوموا بفتح عمل جديد وأختاروا أداة النص من صندوق الأدوات واضغطوا على منطقة العمل ثم قوموا بالكتابة وعندما نصل إلى نهاية السطر الأول كما في الصورة رقم ( ١ ) ...

نقوم بالضغط على على زر **Enter 1** سنلاحظ بعدها أن مؤشر الكتابة انتقل للسطر الثاني كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

ثم نقوم بالكتابة بشكل طبيعي وبعد أن ننتهي نقوم بالضغط على زر **Enter 2** ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

وكلما أردنا أن تنتقل لسطر جديد في نفس النص نقوم بالضغط على زر **Enter 1** ...

بسم الله الرحمن الرحيم والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء و

صورة رقم ( ١ )

بسم الله الرحمن الرحيم والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء و

صورة رقم ( ٢ )

بسم الله الرحمن الرحيم والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء و  
الفرسايين نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين ...

صورة رقم ( ٣ )



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الخامس

في هذا التطبيق سنتعرف على تأثير طريقة الخط على حدود الخط ...

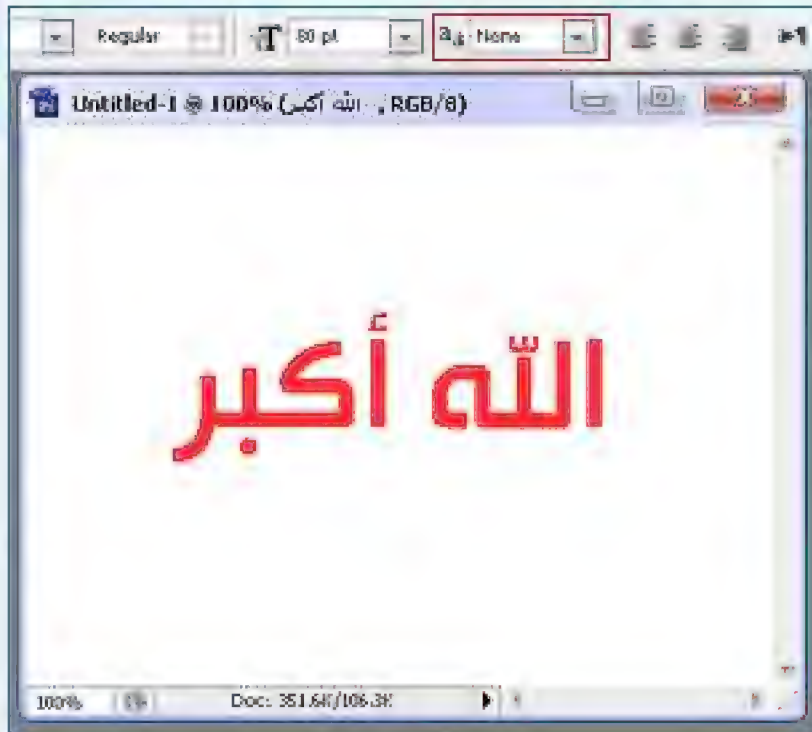
في الصورة رقم ( ١ ) لاحظوا الخيار في **المستطيل الأحمر** هو None لذلك حدود الخط مكسرة قليلاً ولكي نلغي هذا التكسير نقوم بالتالي :

نقوم بتظليل الكلمة ونقوم بتغيير الخيار فنحن عندنا خمسة خيارات نختار منها ما يروق لنا المهم أن الخط في النهاية يكون منتظم الحدود وغير مكسر ...

وفي هذا التطبيق قمنا بتظليل الكلمة " الله أكبر " وبعدها غيرت خيار طريقة الخط من الخيار None إلى الخيار Smooth الموضح **بالمستطيل الأحمر** كما في الصورة رقم ( ٢ ) نلاحظ بعدها أن الحدود أصبحت غير مكسرة ...

### الخلاصة :

أنه عندما نكتب أي كتابة ونلاحظ بأن هناك تكسر حدود الكتابة نقوم مباشرة بتغيير بين خيارات طريقة الخط حتى نصل إلى الحدود المنتظمة غير المكسرة ..



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )





## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق السادس

في هذا التطبيق سنتعرف على طريقة عمل  
إتفاف النص ...

ومعنى عمل الإتفاف للنص أي جعله منحنيًا  
بطرق معينة والطريقة كالآتي :-

قوموا بفتح عمل جديد وقوموا بكتابة أي نص  
وبعد ذلك قوموا بتظليل النص كما في  
الصورة رقم ( ١ ) ..

صورة رقم ( ١ )

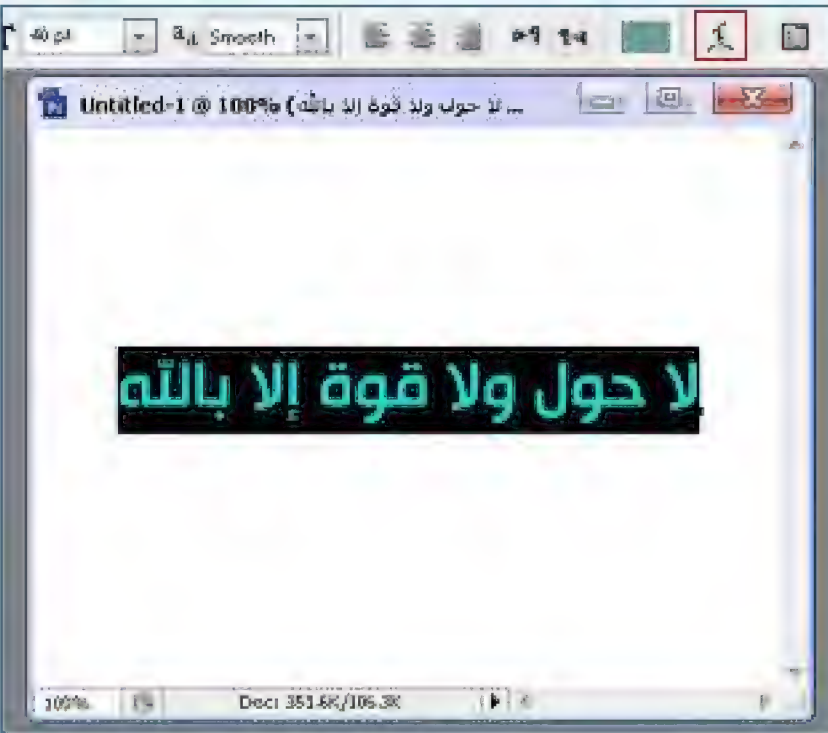
بعد ذلك نقوم بالضغط على زر الإتفاف النص  
والمحدد باللون الأحمر في الصورة رقم ( ١ ) ...

بعدها ستخرج لنا نافذة كما في  
الصورة رقم ( ٢ ) ..

من خلال قائمة **Style** نقوم باختيار الإلتفاف  
الذي نريده وهنا قمنا باختيار **Flag** على سبيل  
المثال فقط ...

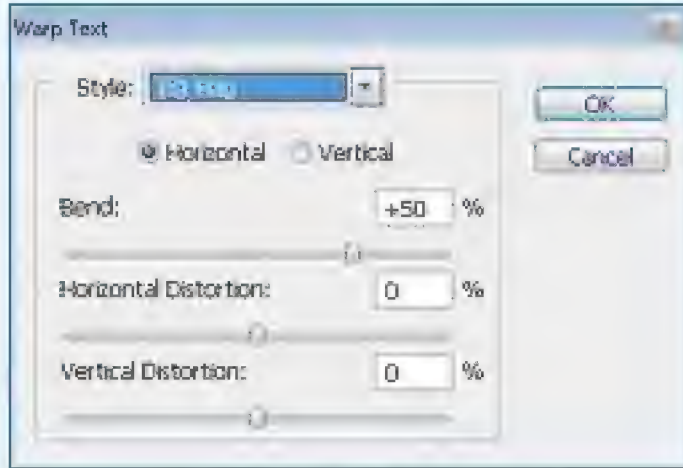
نكمل بقية التطبيق في الصفحة القادمة  
( :

صورة رقم ( ٢ )





## تطبيقات على الدرس :-



صورة رقم ( ٣ )

وبعد أن اخترنا الخيار Flag نستطيع التعديل على هذا الخيار من خلال المؤشرات الموجودة في النافذة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

وبعد أن ننتهي من استخدام النافذة نقوم بالضغط على **OK** ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٤ ) ...

وبهذا يكون التطبيق السادس قد انتهى ....  
(:

\_\_\_\_\_

لا حول ولا قوة إلا بالله

صورة رقم ( ٤ )



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق السابع

في هذا التطبيق سنعرف كيف نقوم بكتابة الأرقام بالطريقة العربية ( ١ - ٢ - ٣ .. ) وبالطريقة الإنجليزية ( 1 - 2 - 3 ... )

قوموا بفتح عمل جديد واختاروا أداة الكتابة ثم قوموا بكتابة أرقام ستلاحظوا أنها بالطريقة الإنجليزية وهي الطريقة الافتراضية في البرنامج كما في الصورة رقم ( ١ ) ..

47774

صورة رقم ( ١ )

ولكي نستطيع الكتابة بالطريقة العربية نتبع الآتي :

قوموا بالضغط على زر الخيارات الإضافية للنص والمحدد باللون الأزرق ستخرج لنا النافذة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...



صورة رقم ( ٢ )

نكمل التطبيق في الصفحة التالية ....  
( : )





## تطبيقات على الدرس :-

بالضغط على المثلث المحدد **باللون الأحمر** كما في الصورة رقم ( ٣ ) تخرج لنا قائمة نقوم باختيار الأمر **Hindi Digits** والمحدد **باللون الأزرق** كما في الصورة رقم ( ٣ ) ..

بعد ذلك نقوم بالكتابة ستكون الأرقام بالطريقة العربية كما في الصورة رقم ( ٤ ) ...

### هام :

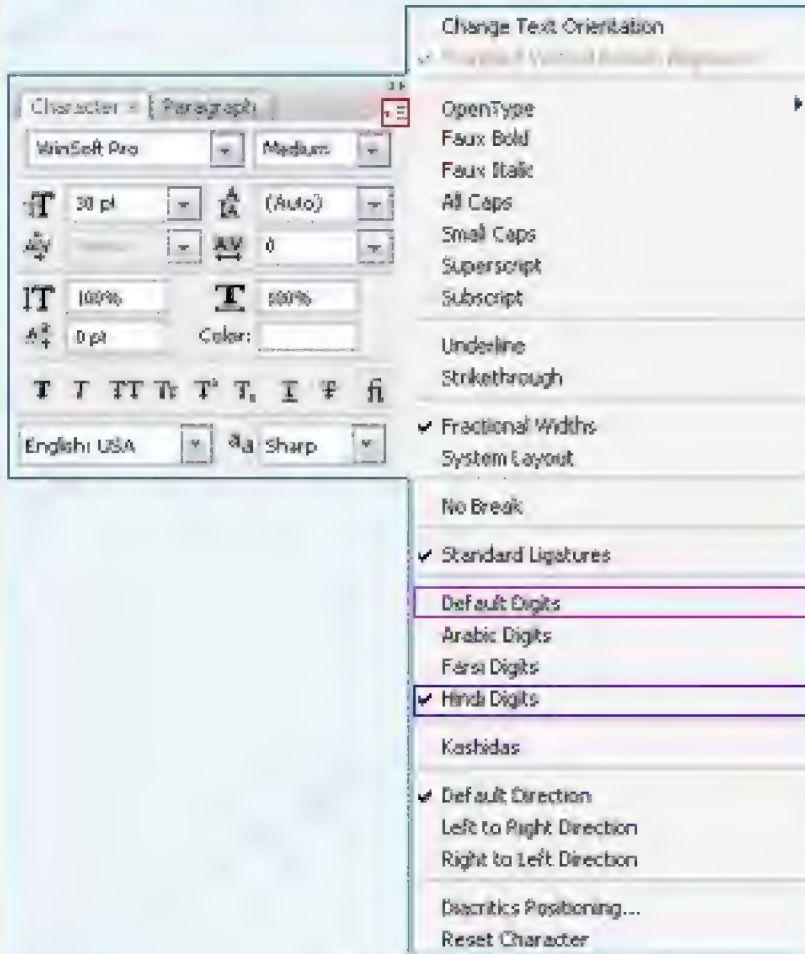
للعودة للكتابة بالطريقة الإنجليزية مرة أخرى نختار الأمر **Default Digits** والمحدد **باللون البنفسجي** في القائمة الموجودة في الصورة رقم ( ٣ ) ...

وبهذا يكون التطبيق السابع انتهى ...  
( :

قبل أن نأتي للتطبيق الثامن :

إذا كنتم تذكرن ما هو نمط الطبقة ؟ فانتقوا معي للتطبيق الثامن ...

أما من لم يذكر ذلك يراجع الدرس الثاني صفحة ( ٥ ، ٦ ) ثم بعد ذلك ينتقل معنا للتطبيق الثامن ...



صورة رقم ( ٣ )



صورة رقم ( ٤ )





## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثامن

في هذا التطبيق سنقوم بإجراء نمط الطبقة على النص ...

قوموا بفتح عمل جديد واختاروا أداة الكتابة ثم قوموا بكتابة أي نص ثم ثوموا بضغط زر Enter ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ١ ) ..

وفي هذا التطبيق اخترت نمط Outer Glow كمثال فقط كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

وبعد تغيير النسب والقيم قي خيارات النمط كانت النتيجة النهائية كما في الصورة رقم ( ٣ ) ..

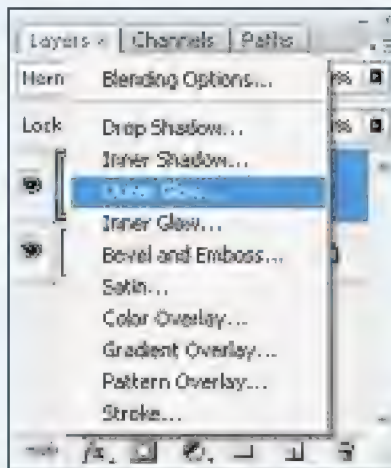
و هكذا يمكننا عمل نمط لطبقة النص مثلها مثل أي طبقة أخرى ..

**وكما وضعنا سابقاً :**

- يمكننا عمل أكثر من نمط على الطبقة ..
- يمكننا التعديل على النمط ...
- كثرة التجربة هو الأساس لكسب الخبرة والوصول للإحتراف ...

# فارص السلام

صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )

# فارص السلام

صورة رقم ( ٣ )



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق التاسع والأخير

في هذا التطبيق سنتعرف على أمر في غاية الأهمية حيث سنتعلم كيف نقوم بتحويل النص إلى شكل ...

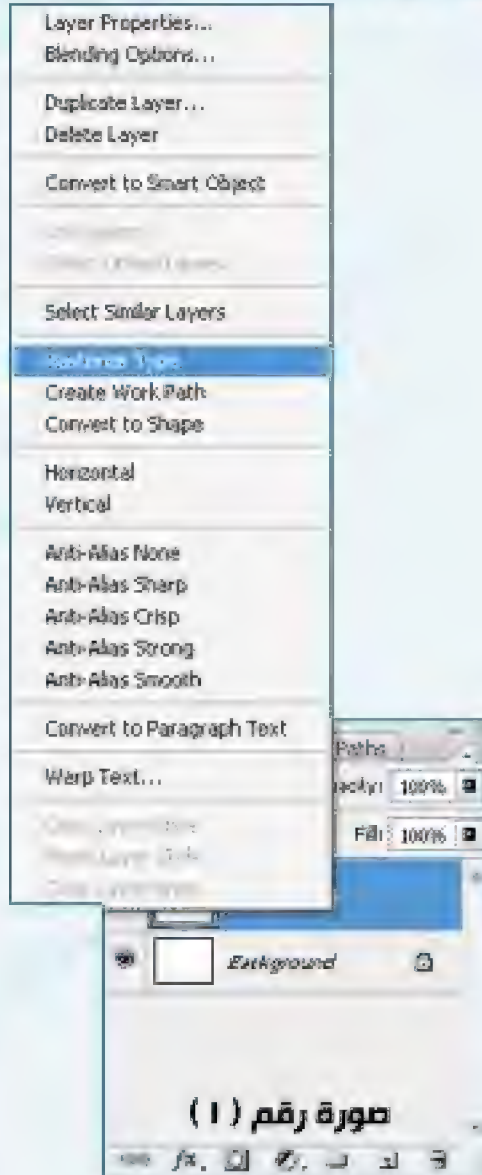
ما الفائدة من تحويل النص إلى شكل !!؟

الفائدة لنستطيع أن نطبق على النص ما ينطبق على الشكل ففي التطبيقات السابقة كنا نقول في نهاية بعضها " ما ينطبق على الأشكال ينطبق على النصوص " لكي يتم ذلك نقوم بتحويل النص إلى شكل مع العلم أننا بعد تحويل النص إلى شكل لا نستطيع أن نعدل على نوع الخط أو حجمه أما تغيير لونه فسيكون كطريقة تغيير لون الأشكال ...

وباختصار شديد بمجرد أن نحول النص إلى شكل يفقد خصائص النص حتى طبقته يتغير شكلها ويمكننا أن نقول إنها طريقة للتحويل على البرنامج ( ) ...

والطريقة سهلة جدا وهي كالتالي :-

- نضغط على طبقة النص ثم نضغط بزر الفأرة اليمين ستخرج لنا قائمة كما في الصورة رقم ( ١ ) ...
- نختار من القائمة الأمر **Rasterize Type** كما في الصورة رقم ( ١ ) ..
- سنلاحظ بعدها أن طبقة النص تحولت إلى طبقة عادية وذلك لأن حرف ( T ) قد اختفى من جانب الطبقة وحل محله شكل النص كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...





## إضافة الخطوط إلى النظام :-

نحتاج أحياناً إلى **إضافة خطوط جديدة** إلى البرنامج ولكي يتم ذلك يجب أن نضيفها إلى النظام **لأننا عندما نضيف الخطوط إلى النظام يتم إضافتها إلى الفوتوشوب تلقائياً والطريقة كالتالي ..**

نقوم بعمل نسخ للخط من الملف الموجود فيه وذلك بالضغط على الخط بزر الفأرة اليمين وإختيار الأمر Copy كما في الصورة رقم ( ١ ) ...

**بعد ذلك ندخل على :**

- جهاز الكمبيوتر ( My Computer ) ثم
- القرص ( C ) أو القرص الذي عليه النظام ثم
- ملف WINDOWS ثم
- ملف Fonts

وبعد أن نصل إلى ملف Fonts سنجد عدد من الخطوط نقوم مباشرة **وبدون الضغط على أي خط بالضغط على زر الفأرة اليمين ونلصق الخط مع الخطوط من خلال إختيارنا للأمر Paste** كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

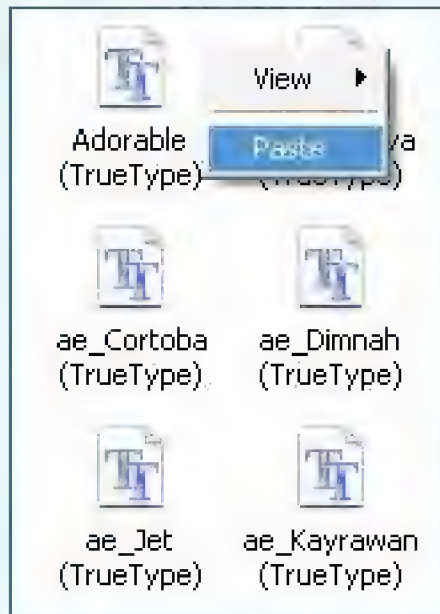
وبذلك يكون الخط قد تم إضافته بنجاح ...

**هام :**

إحرصوا على اقتناء الخطوط التي تناسبكم فقط لأن كثرة الخطوط يؤدي إلى بقاء النظام والفوتوشوب ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )

(( بحمد الله إنتهى الدرس السادس ))



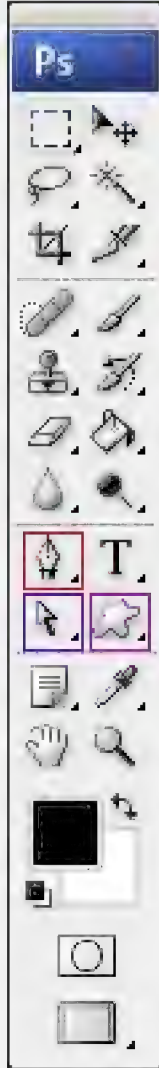
## الجزء الخامس






في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على هذه الأدوات وهي موضحة على الصورة المجاورة باللون **الأحمر** و **الأزرق** و **البنفسجي** .. إذا فلنستعد ونتوكل على الله ...

أداة القلم (  ) :-

الإسم الشائع لهذه الأداة هو ( **البن تول** ) ولنعلم جميعاً أن إتقاننا لهذه الأداة يعد تميزاً لنا عن المصممين الآخرين فقليل من المصممين من يتقن هذه الأداة ووظيفة هذه الأداة هي الرسم الحر على شكل عدد من نقاط الإرساء وهي أداة تحتاج إلى قليل من الصبر والدقة ...

وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف ( P ) ...



	Pen Tool	P
	Freeform Pen Tool	P
	Add Anchor Point Tool	
	Delete Anchor Point Tool	
	Convert Point Tool	

عندما نظهر القائمة لأداة القلم تظهر هذه القائمة وسنتعرف على خيارات القائمة كاملة وهي على النحو التالي بنفس ترتيبها في القائمة :

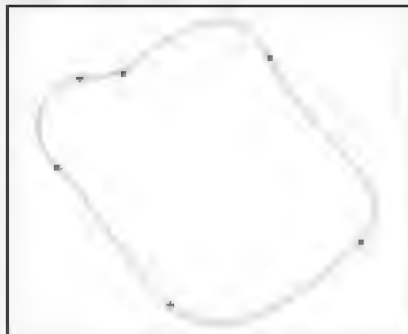
**الأول** : أداة القلم ( Pen Tool ) ...

**الثاني** : أداة قلم الرسم الحر ( Freeform Pen Tool ) ...

**الثالث** : أداة إضافة نقطة إرساء ( Add Anchor Point Tool ) ...

**الرابع** : أداة حذف نقطة إرساء ( Delete Anchor Point Tool ) ...

**الخامس** : أداة تحويل نقطة الإرساء ( Convert Point Tool ) ...

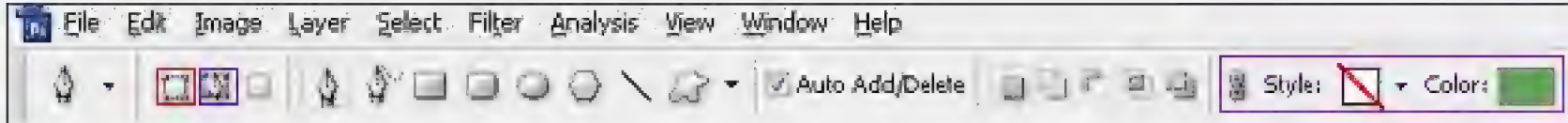


ولكي نعرف معنى نقط الإرساء فقط لاحظوا الرسم المجاورة وبالتأمل قليلاً :

سنجد أنها تحتوي على **ستة نقاط** تقع على منحنى الرسم هذه النقاط تسمى **نقاط الإرساء** وهي التي عن طريقها نتحكم في الرسم وسنتعرف ذلك في التطبيق بعون الله ...

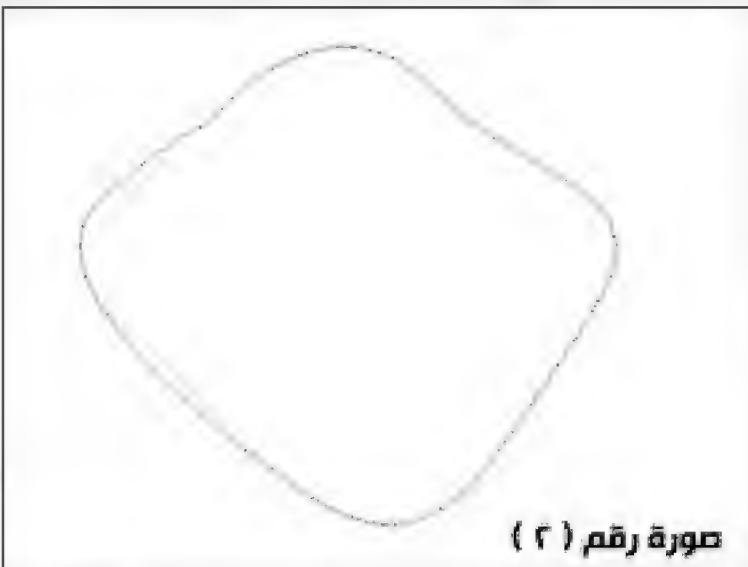


## خيارات الأداة في القلم :-



### المربع الأحمر :

بالضغط على هذا الخيار يكون الرسم الذي سنرسمه **تعبئة** و نختار اللون أو النمط من الخيارات الموجودة في **المستطيل البنفسجي** ويكون الرسم كما في الصور رقم ( ١ ) ...



### المربع الأزرق :


بالضغط على هذا الخيار يكون الرسم الذي سنرسمه **بدون تعبئة** بمعنى أن الرسم هنا يكون مجرد منحنى فقط بدون أي ألوان كما في الصورة رقم ( ٢ ) مع العلم بأنه عندما نختار هذا الأمر فإن الخيارات الموجودة في **المستطيل البنفسجي** تختفي ...



## أداة أشكال القلم ( ) :-

تحتوي هذه الأداة على أشكال تم رسمها عن طريق أداة القلم ولذلك سميت بهذا الاسم وأي رسم يتم عن طريق أداة القلم يسمى الرسم المتجه ولا بد أن نعرف هنا ما معنى الرسم المتجه ؟ والجواب أن الرسم المتجه هو الرسم الذي لا يفقد دقته مهما قمنا بتكبيره أو تصغيره فهذه الأداة تحتوي على نفس أشكال أداة الأشكال المحددة ولكن الفرق بينهما أن أداة أشكال القلم أشكال متجهة أما أداة الأشكال المحددة أشكال قياسية عندما نقوم بتكبيرها تفقد دقتها ...

وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف ( U ) ...

	Rectangle Tool	U
	Rounded Rectangle Tool	U
	Ellipse Tool	U
	Polygon Tool	U
	Line Tool	U
	Custom Shape Tool	U

عندما نظهر القائمة لأداة أشكال القلم تظهر هذه القائمة وسنعرف على خيارات القائمة كاملة وهي على النحو التالي بنفس ترتيبها في القائمة :

**الأول :** أداة المستطيل ( Rectangle Tool ) ...

**الثاني :** أداة المستطيل دائري الزوايا ( Rounded Rectangle Tool ) ...

**الثالث :** أداة الشكل البيضاوي ( Ellipse Tool ) ...

**الرابع :** أداة الشكل المضلع ( Polygon Tool ) ...

**الخامس :** أداة السطر ( Line Tool ) ...

**السادس :** أداة الشكل الشخصي ( Custom Shape Tool ) ...

**هام :** عندما نضغط على زر Shift أثناء رسم الأشكال السابقة فإن :-

- أداة المستطيل والمستطيل دائري الزوايا سترسم مربع بكلا الشكلين ...

- أداة الشكل البيضاوي سترسم دائرة ...

- أداة السطر سترسم سطر في خط مستقيم سواء كان الاتجاه أفقي أو عمودي ...

- أما أداة الشكل الشخصي فلا بد من أن نضغط على زر Shift عند الرسم لكي يكون

الشكل المرسوم منظم وغير مشوه ... وسنعرف أكثر في التطبيق بعون الله ..



( أما عن خيارات الأداة في أشكال القلم فهي مثل الخيارات في أداة القلم )



## أداة تحديد الخط ( ) :-

**المنحنى الذي ترسمه أداة القلم يسمى التخطيط ووظيفة أداة تحديد التخطيط باختصار هي تحريك هذا المنحنى ( التخطيط ) وتحريك نقاط الإرساء أيضاً حتى نستطيع التحكم في المنحنى والتعديل فيه وكلمة **تخطيط** تعني Path ...**

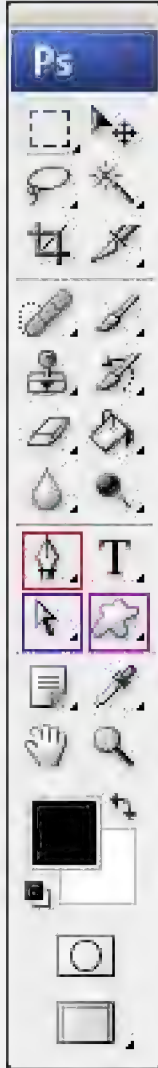
وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف ( A ) ...

	Path Selection Tool	A
	Direct Selection Tool	A

عندما تظهر القائمة لأداة تحديد التخطيط تظهر هذه القائمة وسنتعرف على خيارين القائمة وهما على النحو التالي بنفس ترتيب القائمة :

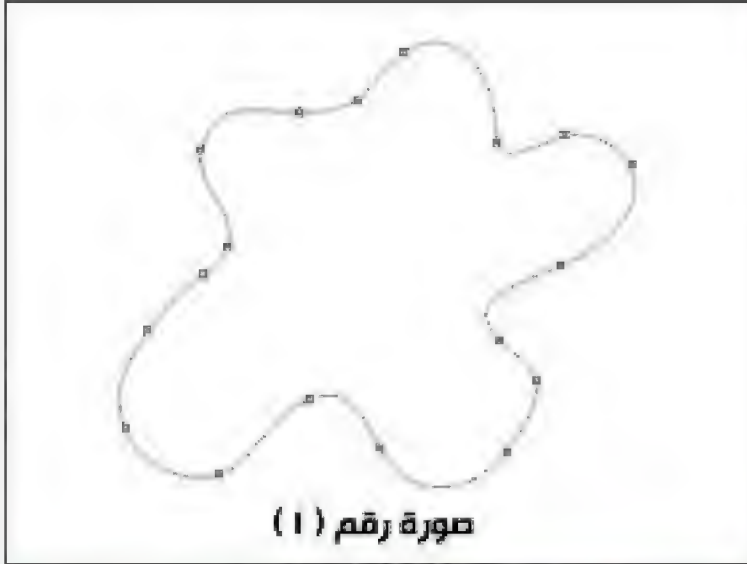
**الأول :** أداة تحديد التخطيط ( Path Selection Tool ) ووظيفتها تحريك المنحنى بكامله ...  
**الثاني :** أداة التحديد المباشر ( Direct Selection Tool ) ووظيفتها تحريك نقاط الإرساء ...

أما عن خيارات الأداة في تحديد التخطيط فهي ليست مهمة كثيراً كما أن أغلب عناصرها تعرفنا عليها سابقاً ...





## أساس الرسم بأداة القلم :-



**قد يبدو العنوان كبيراً :** لكن ليس هناك ما يدعو للقلق أو الملل فالذي نريد أن نفهمه في هذه الصفحة هو أن نعرف الأساس الذي يقوم عليه الرسم بهذه الأداة تابعوا معي ...

بالنظر إلى الرسمة الموجودة في الصورة رقم ( ١ )  
نلاحظ وجود عدد من نقاط الإرساء على منحنى الرسم ....

نريد أن نعرف الأساس الذي تم عليه وضع نقاط الإرساء في هذه الأماكن ولكي يتضح ذلك يجب أن نعرف :

### ماهي وظيفة نقطة الإرساء ؟؟

تعتبر نقطة الإرساء نقطة إنقلاب بمعنى أنه ينقلب بعدها مسار المنحنى فمثلاً لو كان المنحنى قبل نقطة الإرساء في الأعلى يكون بعد نقطة الإرساء في الأسفل أو مستقيماً ....

### باختصار شديد :

نقطة الإرساء نقطة تحول في مسار منحنى الرسم ...


### الخلاصة :

أريد أن أشير إلى أنه لو أننا حددنا نقاط الإرساء بشكل صحيح سيكون رسمنا في منتهى الدقة وهذا ما يميز مصمم عن مصمم آخر فالمهم هو تحديد نقاط الإرساء في المواقع الصحيحة حسب شكل مسار المنحنى ...



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الأول

قوموا بفتح عمل جديد وقوموا بإنشاء طبقة جديدة ثم اختاروا أداة **القلم** من صندوق الأدوات ومن خيارات الأداة نختار هذا الخيار (  ) وبعد ذلك ننقل إلى منطقة العمل ونقوم بالضغط مرة واحدة سنلاحظ ظهور نقطة إرساء وأول نقطة في الرسم تسمى نقطة البداية كما في الصورة رقم ( ١ ) ...

صورة رقم ( ١ )

بعد ذلك نضغط مرة أخرى بأداة القلم ونحن مستمرين في الضغط نقوم برفع مؤشر الفأرة إلى الأعلى والأسفل وبشكل دائري سنلاحظ أننا نتحكم في منحنى الرسم بسهولة وبعد أن نقوم بعمل إنحناء نرفع أيدينا عن زر الفأرة ونتيجة هي كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

صورة رقم ( ٢ )

وبعدها نقوم بإنشاء نقاط إرساء أخرى والمجال مفتوح للجميع : المهم أننا ننتهي بالرسم عند نقطة البداية فكما بدأنا بالضغط على نقطة البداية يكون آخر شيء نضغط عليه أيضاً هو نقطة البداية ..

وننتجتي النهائية كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...


**هام :** هذه الأداة تحتاج إلى كثرة ممارسة حتى نتعرف عليها أكثر ونصل إلى الإتقان ...

صورة رقم ( ٣ )



## تطبيقات على الدرس :-

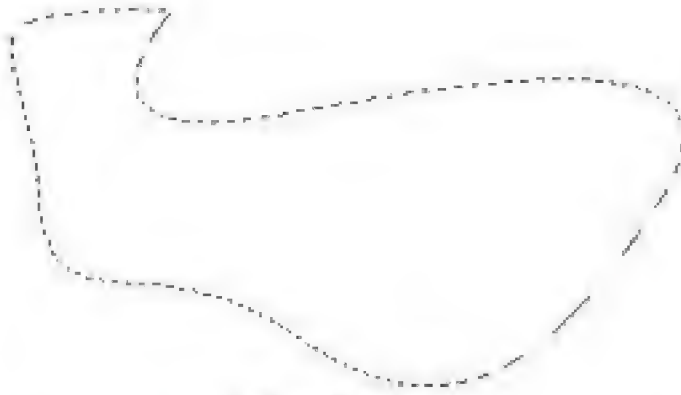
### التطبيق الثاني

قوموا بفتح عمل جديد وقوموا بإنشاء طبقة جديدة ثم اختاروا أداة **القلم** من صندوق الأدوات ومن خيارات الأداة نختار هذا الخيار (  ) وبعد ذلك ننقل إلى منطقة العمل ونقوم برسم أي رسمة ونتجلى كما في الصورة رقم ( ١ ) ...



صورة رقم ( ١ )

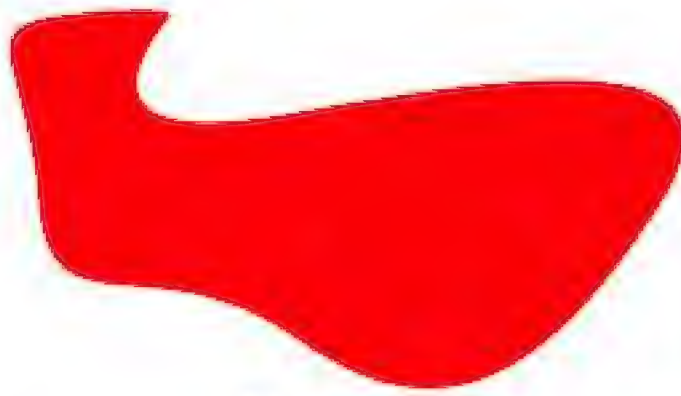
بعد ذلك نضغط على **Ctrl + Enter** سنلاحظ بعدها أن الرسم تحول إلى تحديد كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...



صورة رقم ( ٢ )

وبعدنا نقوم بتعبئة التحديد بأي تعبئة سواء كانت لونية أو حشو أو تدرج فبعد أن حولنا الرسم إلى تحديد نتعامل معه كما كنا نتعامل مع الأشكال المحددة ..

وقمت بتعبئة التحديد **باللون الأحمر** ثم قمت بإلغاء التحديد فكانت النتيجة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...



صورة رقم ( ٣ )


**تعلمنا من هذا التطبيق :**

كيفية تحويل الرسم إلى تحديد وبالتالي التعامل معه مثل التعامل مع الأشكال المحددة ..



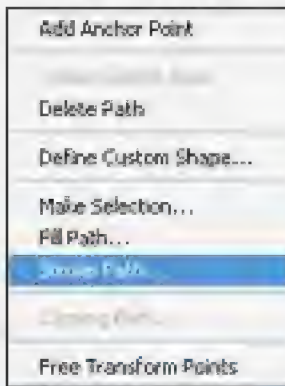
## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثالث

قوموا بفتح عمل جديد وقوموا بإنشاء طبقة جديدة ثم اختاروا أداة **القلم** من صندوق الأدوات ومن خيارات الأداة نختار هذا الخيار (  ) وبعد ذلك ننتقل إلى منطقة العمل وهذه المرة نريد أن نعرف أنه ليس شرطاً أن نقوم بإغلاق المنحنى فمن الممكن أن يكون غير مغلق كما في الصورة رقم ( ١ ) ...

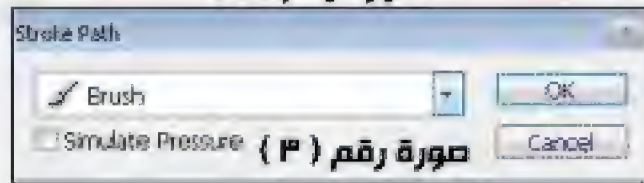


صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )

بعد ذلك نختار أداة **الفرش** ثم نختار أي شكل من أشكال الفرش ونختار اللون الذي نريده وبعد ذلك نختار أداة **القلم** ونذهب بمؤشر الفأرة على منحنى الرسم ونضغط بزر الفأرة اليمين ستخرج لنا قائمة كما في الصورة رقم ( ٢ ) نختار منها **Stroke Path** وهذا الخيار معناه عمل حد لمنحنى الرسم ...



صورة رقم ( ٣ )

وبعدها ستخرج لنا نافذة كما في الصورة رقم ( ٣ ) نختار منها الفرش ( Brush ) وبعدها نضغط Ok ...

سنلاحظ بعدها أن المنحنى أصبح له حدود بالفرش ولكي نتخلص من منحنى الرسم نقوم بالضغط على زر Delete من لوحة المفاتيح عدة مرات ...  
والنتيجة النهائية كما في الصورة رقم ( ٤ ) ....





صورة رقم ( ٤ )

**هام :** ما طبقناه على المنحنى المفروق ينطبق على المنحنى المغلق .. وفي الصورة رقم ( ٣ ) اخترنا الفرش كمثال فقط وما يجري عليها يجري على باقي الأدوات الموجودة في القائمة مع العلم أنه يجب علينا اختيار اللون والشكل أولاً كما حصل في الفرش ...



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الرابع

قوموا بفتح عمل جديد وقوموا بإنشاء طبقة جديدة ثم اختاروا أداة قلم الرسم الحر (  ) من صندوق الأدوات ومن خيارات الأداة نختار هذا الخيار (  ) وبعد ذلك ننقل إلى منطقة العمل ونقوم بالضغط مرة واحدة ونسحب بشكل حر وهذه المرة بدون نقاط إرساء وكأننا نرسم بالفرشة والنتيجة كما في الصورة رقم ( ١ ) ...

في الصورة رقم ( ١ ) رسمت منحنى مغلق وكان من الممكن أن يكون منحنى مفتوح فحن نستطيع أن نرسم بكلتا الطريقتين المفتوح والمغلق ...

بعد ذلك نقوم بتحويل الرسم إلى تحديد كما عرفنا سابقاً عن طريق **Ctrl + Enter** كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

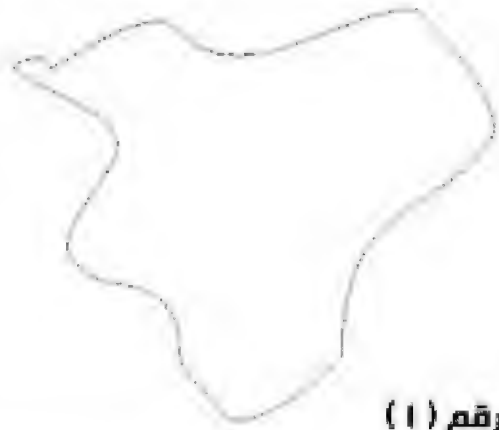
بعد ذلك نقوم بالتعبئة وإلغاء التحديد فتكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

### ملاحظة:

هذه الأداة قليلة الاستخدام لأنها تحتاج إلى مرونة في اليد بمعنى أن هذه الأداة لا يستطيع إتقانها إلا الموهبين في الرسم فقط ...

أما نحن المصممين :

فكل ما نحتاج إلى إتقانه هو أداة القلم ( : ) ..



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )



صورة رقم ( ٣ )

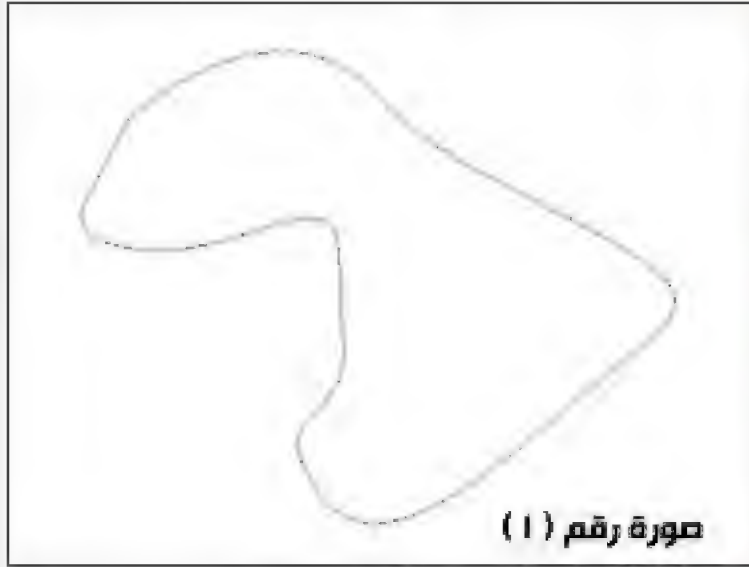


## تطبيقات على الدرس :-


### التطبيق الخامس

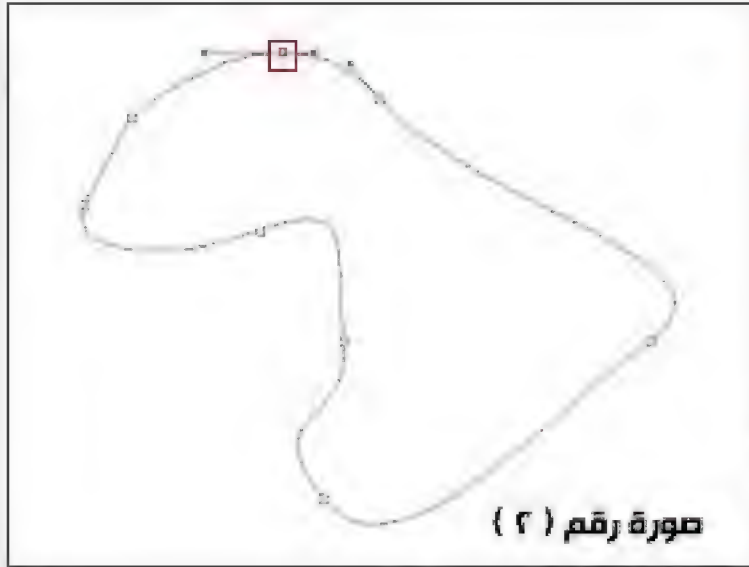
في هذا التطبيق سنتعلم كيف نقوم بإضافة نقطة إرساء إلى الرسم .. تابعوا معي ...

في الصورة رقم ( ١ ) نفرض أننا بعد أن قمنا بالرسم اكتشفنا أن الرسم يحتاج إلى نقطة إرساء هل نقوم بإعادة الرسم من جديد ؟ ، بالتأكيد هذا غير منطقي وممل أيضاً .. الطريقة سهلة جداً وهي كالتالي :-



صورة رقم ( ١ )

نقوم باختيار أداة إضافة نقطة إرساء (  ) من صندوق الأدوات وبعد ذلك نأتي على المكان الذي نحتاج إلى إضافة نقطة إرساء عليه في الممنحنى ونقوم بالضغط مرة واحدة سنلاحظ بعدها أنه تم إضافة نقطة جديدة وهي المحددة باللون الأحمر كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...



صورة رقم ( ٢ )

**هام :**

يمكننا إضافة أكثر من نقطة إرساء فالمجال مفتوح ولكن المهم أن يكون الرسم في النهاية متقن ودقيق :- ...




## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق السادس

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نقوم بحذف نقطة إرساء من الرسم .. تابعوا معي ...

في الصورة رقم ( ١ ) نفرض أننا بعد أن قمنا بالرسم اكتشفنا أن الرسم يحتاج إلى حذف نقطة إرساء معينة هل نقوم بإعادة الرسم من جديد ؟ ، بالتأكيد هذا غير منطقي وممل أيضا ..

الطريقة سهلة جداً وهي كالتالي :-

نقوم باختيار أداة حذف نقطة إرساء (  ) من صندوق الأدوات وبعد ذلك نقوم بالضغط على منحني الرسم ستظهر لنا بعدها نقاط الإرساء الموجودة في الرسم كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

بعد ذلك النقطة التي نريد حذفها نقوم بالضغط عليها وفي هذا التطبيق سأقوم بحذف النقطة المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم ( ٢ ) ...

ستكون النتيجة بعد حذف النقطة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

**هام :**

يمكننا حذف أكثر من نقطة إرساء فالمجال مفتوح ولكن المهم أن يكون الرسم في النهاية متقن ودقيق ( : ) ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )



صورة رقم ( ٣ )



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق السابع

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نتدكم في نقطة الإرساء أكثر عن طريق أداة تحويل نقطة الإرساء (N) تابعوا معي ...

قوموا بفتح عمل جديد وقوموا بإنشاء طبقة جديدة ثم اختاروا أداة القلم من صندوق الأدوات ومن خيارات الأداة نختار هذا الخيار (N) وبعد ذلك ننقل إلى منطقة العمل ونقوم برسم أي رسمة ثم نختار أداة تحويل نقطة الإرساء (N) من صندوق الأدوات ثم نضغط على منحنى الرسم ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ١ ) ...

عمل هذه الأداة فقط على نقاط الإرساء نختار أي نقطة من نقاط الإرساء ونقوم بالضغط والسحب في أي اتجاه وبشكل دائري سنلاحظ أننا نتحكم في نقطة الإرساء أكثر والأمر يحتاج إلى قليل من التجارب ...

لاحظوا في الصورة رقم ( ١ ) نقطة الإرساء المحددة باللون الأحمر كيف أصبحت في الصورة رقم ( ٢ ) ...

نلاحظ وجود مماس لنقطة الإرساء وتوجد في أطرافه نقطتين نستطيع التحكم أكثر عن طريق هاتين النقطتين في مسار المنحنى عند نقطة الإرساء كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

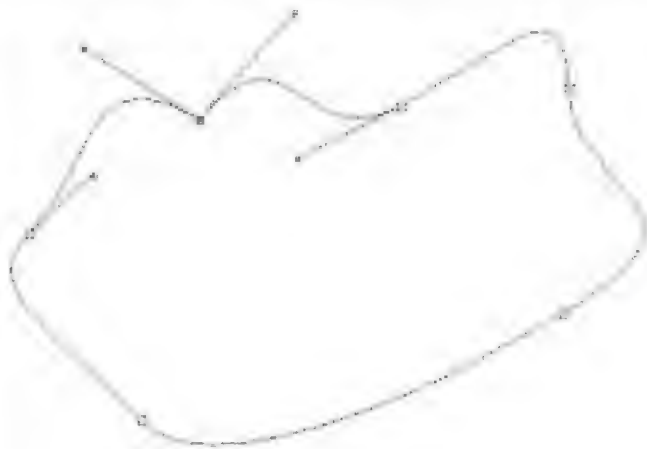
- لو قمنا بالضغط على نقطة الإرساء مرتين متتاليتين سيتحول المسار عندها إلى قمة حادة دون إنحناء ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )



صورة رقم ( ٣ )




## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثامن

في هذا التطبيق **يُق سنن** **علم كيف سنن** **خدم**  
أداة تحديد الخطيط (  ) ... تابعوا معي ...

في البداية يجب أن نعرف أن وظيفة هذه الأداة هي :  
**تحريك منحنى الرسم بشكل كامل ...**

في الصورة رقم ( ١ ) لنفرض أننا نريد تحريك  
منحنى الرسمة إلى وسط منطقة العمل  
والطريقة كالآتي :

نختار أداة تحديد الخطيط (  ) من صندوق الأدوات  
ثم نضغط على منحنى الرسمة ونقوم بتحريكه إلى  
الوسط فتكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

### ملاحظات :

- أداة تحديد الخطيط تعمل نفس عمل أداة التحريك  
ولكن الفرق أن أداة تحديد الخطيط تقوم بتحريك  
منحنى الرسم أما أداة التحريك تقوم بتحريك العناصر ..

- أحياناً ونحن نرسم بأداة نحتاج أن نرجع للخلف كل ما  
علينا هو الضغط على **Ctrl + Alt + Z** وهذا الاختصار  
سيمكننا من الرجوع إلى عدة نقاط في الخلف ...

- للتخلص من منحنى الرسم بشكل كامل نقوم  
بالضغط على زر Delete عدة مرات ...



صورة رقم ( ١ )




صورة رقم ( ٢ )




## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق التاسع

في هذا التطبيق سنعلم كيف نستخدم أداة التحديد المباشر (  ) ... تابعوا معي ...

في البداية يجب أن نعرف أن وظيفة هذه الأداة هي : تحريك نقطة الإرساء والتحكم فيها ...

قوموا بفتح عمل جديد وقوموا برسم أي رسمه وقمت برسم رسمه عشوائية كما في الصورة رقم ( ١ ) ..

وبعدها نختار أداة التحديد المباشر (  ) من صندوق الأدوات ثم نضغط على منحنى الرسمه ستظهر لنا نقاط الإرساء كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

بعدها نقوم بالضغط على النقطة التي نريد تحريكها بعدها سيتم تظليل النقطة بعد ذلك نقوم بتحريكها بالسحب عن طريق الفأرة أو أسهم لوحة المفاتيح مع العلم أننا نستطيع التحكم بها عن طريق المماس وفي هذا التطبيق سأقوم بتحريك النقطة المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم ( ٢ ) ...

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

### ملاحظة :

- نستطيع من خلال هذه الأداة أيضاً تحريك أكثر من نقطة في نفس الوقت وذلك بالضغط والسحب على النقاط التي نريد تحريكها سيتم تظليلها وبعد ذلك نقوم بتحريكها ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )




صورة رقم ( ٣ )



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق العاشر

في هذا التطبيق سنتعرف على خيار Radius ( شعاع ) الموجود في خيارات الأداة لـ أداة المستطيل دائري الزوايا (  ) ... تابعوا معي ...





في الصورة رقم ( ١ ) في المستطيل المحدد باللون الأحمر هنا نضع قيمة Radius بوحدة البيكسل ويجب أن ندخل القيمة قبل أن نبدأ بالرسم ....

مع العلم أننا لو وضعنا قيمة Radius = صفر بيكسل سيصبح الشكل المرسوم مستطيل قائم الزوايا ...

أما عندما نضع القيمة = 10 بيكسل مثلاً سيصبح الشكل المرسوم مستطيل دائري الزوايا كما في الصورة رقم ( ١ ) ...

ما رأيكم لو جعلنا القيمة = 60 بيكسل مثلاً سيصبح الشكل المرسوم كما في الصورة رقم ( ٢ ) وهذا الشكل يستخدمه المصممون في تصميم الأزرار للمواقع وغيرها ...

**هام :**

جميع أشكال القلم (     ) نستطيع تعديلها و التعديل عليها كما عرفنا في التطبيقات السابقة فهي أشكال للقلم إذا ما ينطبق على رسومات القلم ينطبق عليها ...





## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الحادي عشر

في هذا التطبيق سنتعرف على خيار Sides ( أضلاع ) الموجود في خيارات الأداة لـ أداة الشكل المضلع ( ) ... تابعوا معي ...

في هذا الخيار نكتب عدد أضلاع الشكل المرسم فلو أردنا أن نرسم مثلث نكتب 3 ولو أردنا شكل خماسي الأضلاع نكتب 5 وهكذا ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم اختاروا أداة الشكل المضلع ( ) من صندوق الأدوات بعد ذلك ندخل عدد الأضلاع في خيار Sides والمحدد باللون الأحمر في الصورة رقم ( ١ ) وسنكتب هنا رقم 3 لأننا نريد رسم مثلث وبعد أن ندخل العدد نضغط على زر Enter ...

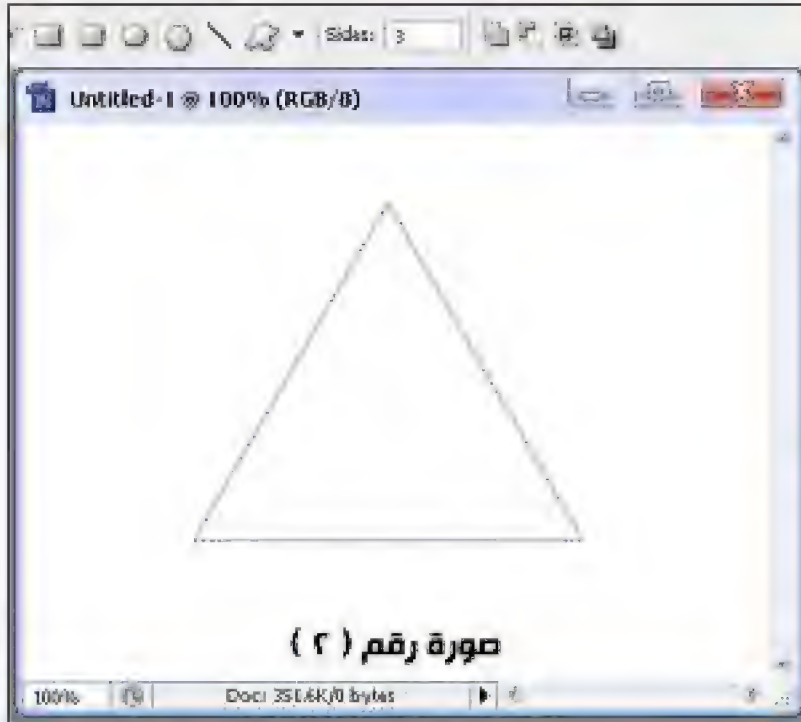
بعد ذلك نقوم بالرسم سيكون الشكل كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

**هام :**

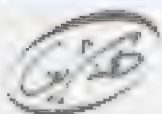
لا ننسى أبدا أن نقوم بإنشاء طبقة جديدة قبل الرسم لم أذكر هذا في بعض التطبيقات السابقة لأنه أصبح بديهياً أن نقوم بإنشاء طبقة جديدة بعد إنشاء العمل الجديد وقبل إضافة أي عنصر ولكن أحببت التنبيه حتى أذكر من نسي ذلك : ) ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )





## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثاني عشر

في هذا التطبيق سنتعرف على خيار Weight ( سمك ) الموجود في خيارات الأداة لـ أداة السطر ( \ ) ... تابعوا معي ...

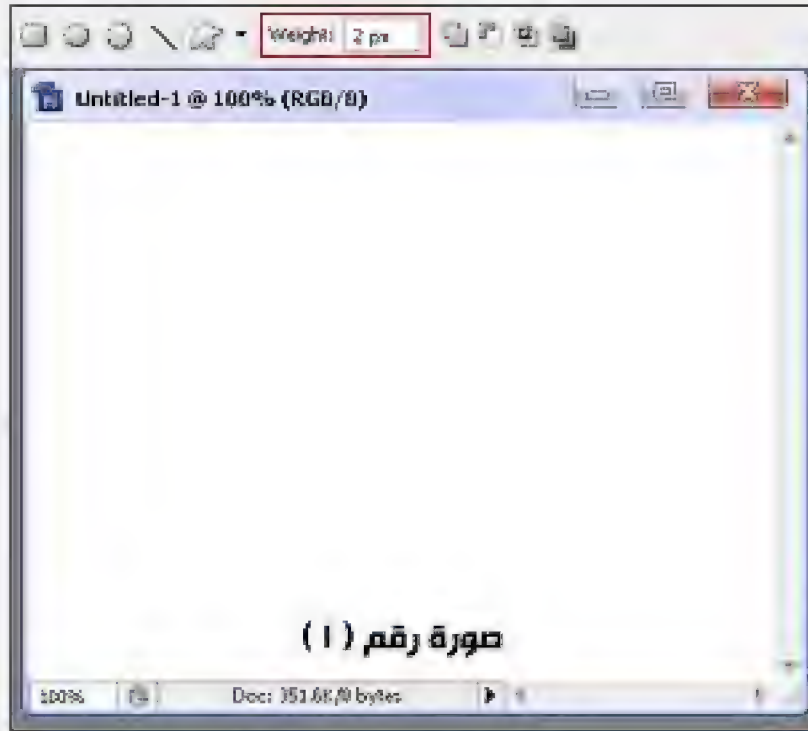
القيمة التي ندخلها في هذا الخيار تتحكم في سمك السطر الذي سنرسمه وكلما زادت القيمة المدخلة كان السمك أكبر وهكذا ...

قموا بفتح عقل جديد ثم اختاروا أداة السطر ( \ ) من صندوق الأدوات بعد ذلك ندخل قيمة سمك السطر والمحدد باللون الأحمر في الصورة رقم ( ١ ) وسنكتب هنا رقم 2 على سبيل المثال فقط وبعد أن ندخل العدد نضغط على زر Enter ...

بعد ذلك نقوم بالرسم سيكون الشكل كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

**هام :**

إذا أردنا أن يكون السطر المرسوم مستقيماً عند الرسم نقوم بالضغط على زر Shift سيكون السطر المرسوم مستقيماً سواء كان للأعلى أو الأسفل أو اليمين أو اليسار أو بزاوية قياسها ٤٥ درجة ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )






## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثالث عشر

في هذا التطبيق سنتعرف على إستخدام أداة الشكل الشخصي (  ) ... تابعوا معي ...

باختصار شديد هذه الأداة تحتوي أشكال عديدة جاهزة كل ما علينا أن نختار الشكل ونقوم برسمه ...

قموا بفتح عمل جديد ثم اختاروا أداة الشكل الشخصي (  ) من صندوق الأدوات بعد ذلك نختار الشكل الذي نريده من القائمة المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم ( ١ ) ...

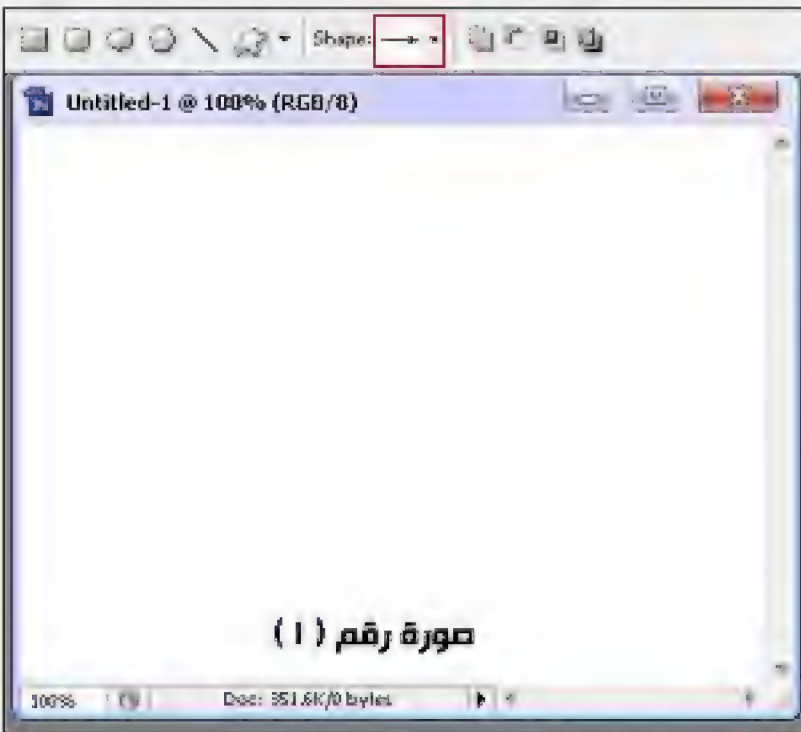
وسنقوم باختيار الشكل المحدد باللون الأزرق في القائمة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

بعد ذلك نقوم بالرسم ولا ننسى ونحن نرسم أن نضغط هلى زر Shift حتي يكون الرسم متناسبا أي يكون الطول متناسبا مع العرض ...

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

جربوا ذلك ...

جربوا أن تقوموا بالرسم بدون الضغط على زر Shift ستلاحظون أنكم تتحكموا في طول الرسمة وعرضها بسهولة ولكن ما رأيكم لو كان طول الرسمة أكبر من عرضها بكثير أو العكس سيكون الشكل مشوه وهنا فائدة زر Shift ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )




صورة رقم ( ٣ )



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الرابع عشر والأخير

في هذا التطبيق **يُق** سن**تعرف** كيف نقوم ب**كتابة** النص على منحنى الرسم ... تابعوا معي ...

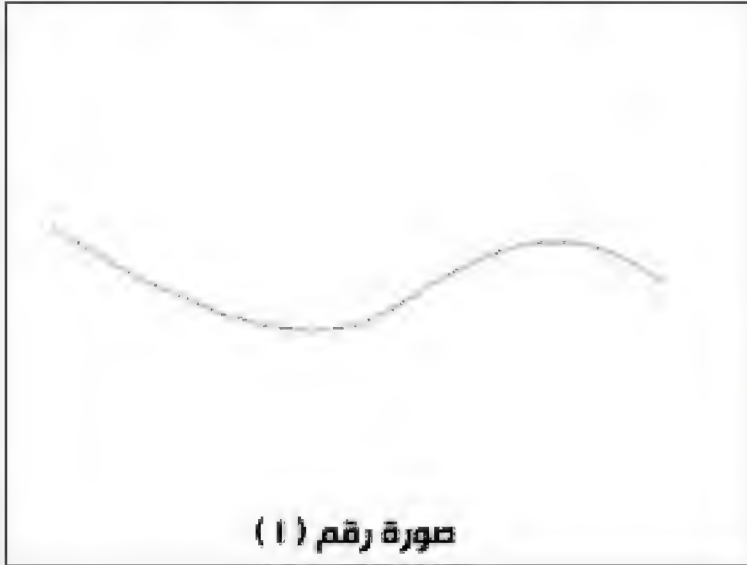
قوموا ب**فتح** عمل جديد ثم إ**ختاروا** أداة القلم (  ) من صندوق الأدوات وبعدها نقوم برسم منحنى كما في الصورة رقم ( ١ ) ...

بعد ذلك ن**ختار** أداة النص ونقوم بالضغط على منحنى الرسم من الطرف الأيمن سي**ظهر** مؤشر الكتابة نبدأ بالكتابة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

بعد أن ن**نتهي** من الكتابة نقوم بالضغط على زر Enter 2 فت**كون** النتيجة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

### هام :

بالنسبة للمنحنى الموجود أسفل النص في الصورة رقم ( ٣ ) هو منحنى وهمي فقط ولا يظهر عند حفظ التصميم وإنما هو موجود فقط لكي نستطيع التعديل على الكتابة بسهولة والدليل على ذلك قوموا بإنشاء طبقة جديدة ستلاحظون أن المنحنى اختفى وبقي النص موجود فهذا المنحنى لا يظهر إلا عندما نقوم بالضغط على الطبقة الخاصة بالنص فقط ....



صورة رقم ( ١ )



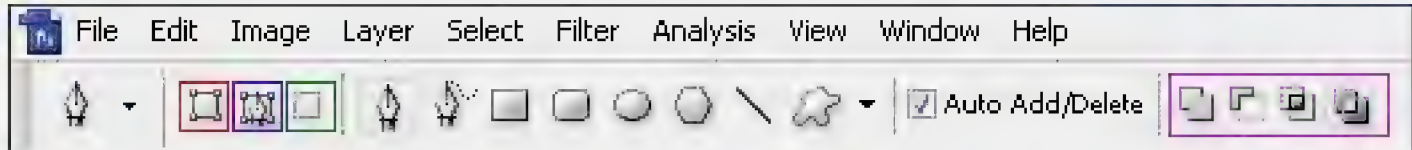
صورة رقم ( ٢ )



صورة رقم ( ٣ )



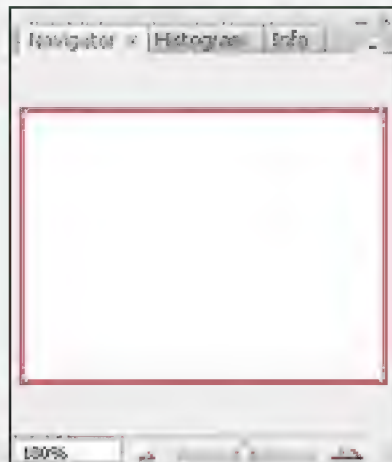
## هبة قبل إنهاء الدرس :-



في التطبيقات السابقة تعرضنا للزر المحدد باللون الأزرق بشكل دائم وهو الزر الخاص بالرسم بدون تعبئة ولم نتعرض أبداً للزر المحدد باللون الأحمر وهو الزر الخاص بالرسم بالتعبئة والسبب في ذلك أن الرسم بدون تعبئة أسهل قليلاً من الرسم بتعبئة فالرسم بتعبئة يحتاج إلى عناية أكثر أما بالنسبة لطريقة الرسم فالتريقة واحدة ...

ولم نتعرض أيضاً للزر المحدد باللون الأخضر جربوا الرسم بهذا الزر وستتعرفوا عليه مباشرة ...

أما بالنسبة للخيارات المحددة باللون البنفسجي فقد تم شرحها سابقاً وللإطلاع عليها التذكير يرجى مراجعة الدرس الثالث صفحة ( ٨ ، ٩ ) فما يطبق هناك يطبق هنا ...



### ملاحظة :

أحياناً تكون الصورة صغيرة وعندما نقوم بالتعديل عليها فإنه يكون من الصعب علينا التحكم فيها عند حدوث ذلك نقوم بالتكبير عدة مرات عن طريق نافذة الإستعراض ( Navigator ) كما في الصورة المجاورة وعندما ننتهي من التعديل نقوم بالتصغير حتى نصل إلى النسبة الطبيعية 100% ...

(( بحمد الله إنتهى الدرس السابع ))





## الجزء السادس

في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على هذه الأدوات ودورها موضحة على الصورة المجاورة باللون **الأحمر** و **الأزرق** و **البنفسجي** .. إذا فلنستعد ونتوكل على الله ...

**أداة ختم الإستنساخ ( ) :**

وظيفة هذه الأداة هي إصلاح العيوب الموجودة في الصور من تشققات وغيرها وأيضا تقوم بالختم بالحشو وسنعرف أكثر في التطبيق ...  
وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف ( S ) ...

عندما نظهر القائمة لأداة ختم الإستنساخ تظهر هذه القائمة وسنعرف على خيارين القائمة وهي على النحو التالي بنفس ترتيبها في القائمة :

■	Clone Stamp Tool	S
■	Pattern Stamp Tool	S

**الأول :** أداة ختم الإستنساخ ( Clone Stamp Tool ) ...

**الثاني :** أداة ختم الحشو ( Pattern Stamp Tool ) ...

وسنقرب أكثر من هاتين الأداةين في التطبيق لكي نفهمها أكثر ...

**خيارات الأداة في ختم الإستنساخ :**






كما نرى فهذه الأداة شبيهة بالفرش وبالتالي نحن قد تعرفنا على هذه العناصر سابقاً ويزيد على هذه العناصر قائمة بأشكال الحشو عندما نختار أداة ختم الحشو ..



## أداة التمويه ( ) :-

وظيفة هذه الأداة هي عمل التمويه على العناصر وذلك لإخفاء التشوهات وغيرها أيضا يستخدم كتأثير إضافي جمالاً على العناصر وأكثر ما تستخدم هذه الأداة على الصور .. وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف ( R ) ...

	Blur Tool	R
	Sharpen Tool	R
	Smudge Tool	R

عندما نظهر القائمة لأداة التمويه تظهر هذه القائمة وسنعرف على خيارات القائمة وهي على النحو التالي بنفس ترتيبها في القائمة :

**الأول :** أداة التمويه ( Blur Tool ) ...

**الثاني :** أداة التنقية ( Sharpen Tool ) ووظيفتها التنقية والتوضيح عكس أداة التمويه ..

**الثالث :** أداة الإصبع ( Smudge Tool ) ووظيفتها عمل تأثير الإصبع ..

وسنقترب أكثر من هذه الأدوات في التطبيق لكي نفهمها أكثر ...

## خيارات الأداة في التمويه :-



كما نرى فهذه الأداة شبيهة بالفرش وبالتالي نحن قد تعرفنا على هذه العناصر سابقاً يبقى أن نتعرف على الخيار المحدد **بالمستطيل الأحمر** وهو الخيار ( Strength ) وهو خاص بقوة الأداة ...

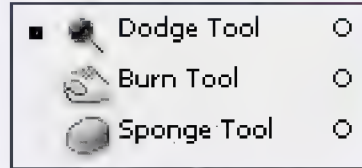
وهذا الخيار يظهر مع أداة التمويه والتنقية والإصبع وكلما زدنا نسبة هذا الخيار كلما زادت قوة الأداة ووضوحها ...



## أداة إنقاص الكثافة ( Dodge Tool ) :-

وظيفة هذه الأداة واضحة من اسمها فهي تقوم بإنقاص كثافة العناصر ...  
وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف ( O ) ...

عندما تظهر القائمة لأداة إنقاص الكثافة تظهر هذه  
القائمة وستعرف على خيارات القائمة وهي على  
النحو التالي بنفس ترتيبها في القائمة :



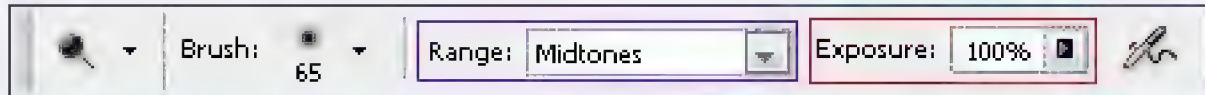
**الأول :** أداة إنقاص الكثافة ( Dodge Tool ) ...

**الثاني :** أداة زيادة الكثافة ( Burn Tool ) ووظيفتها زيادة كثافة العناصر عكس الأداة الأولى ..

**الثالث :** أداة الإسفنجة ( Sponge Tool ) ووظيفتها عمل تأثير الإسفنجة ..

وسنقترب أكثر من هذه الأدوات في التطبيق لكي نفهمها أكثر ...

## خيارات الأداة في إنقاص الكثافة :-




كما نرى فهذه الأداة شبيهة بالفرش وبالتالي نحن قد تعرفنا على هذه العناصر سابقاً يبقى أن نتعرف  
على الخيار المحدد بالمستطيل الأحمر وهو الخيار ( Exposure ) فهو خاص بتعريض تأثير الأداة ...  
أما الخيار المحدد بالمستطيل الأزرق وهو الخيار ( Range ) فهو خاص بنطاق التأثير للأداة ...

والخيارين السابقين يظهران مع أداتي إنقاص وزيادة الكثافة ...



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الأول

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نقوم بإصلاح الشقوق في الصور باستخدام أداة ختم الإستنساخ (  ) وقبل أن نطبق يجب أن نعرف هذه الأداة ماذا تفعل في الصورة والطريقة باختصار أنها تقوم بنسخ المنطقة الملامسة للشق ثم تلتصقه على الشق فيختفي وهكذا ..



صورة رقم ( ١ )

إختاروا أي صورة مشقة وافتحوا عمل جديد وانقلوا الصور إلى العمل ( من لم يتذكر كيفية نقل الصورة إلى العمل يراجع الدرس الرابع صفحة ( ٨ ، ٩ ، ١٠ ) )



صورة رقم ( ٢ )

إخترت صورة مشقة كما في الصورة رقم ( ١ ) ... بعدها نختار أداة ختم الإستنساخ من صندوق الأدوات ونختار شكل الفرشاة من خيارات الأداة ونركز قليلاً الآن : تأتي بجانب المنطقة المشقة والمحددة باللون الأحمر في الصورة رقم ( ١ ) ونضغط على زر Alt ونستمر في الضغط ثم نضغط بزر الفأرة على المنطقة الملامسة للشق سنلاحظ أن المؤشر تغير إلى هذا الزم (  ) كما في الصورة رقم ( ٢ ) ثم نرفع أصابعنا من على الزرين بهذا يكون تم نسخ المنطقة الملامسة للشق الآن نقوم بالضغط على الشق نفسه سنلاحظ أنه يختفي تماماً كما في الصورة رقم ( ٣ ) وهكذا مع باقي التشوهات كل شق ننسخ المنطقة الملامسة له كما عرفنا ثم نلتصقه في الشق وفي بعض الشقوق الصغيرة نقوم بتكبير الصورة عن طريق المستعرض ( Navigator ) لكي يكون الإصلاح أدق وكذلك حجم الفرشاة مهم جداً حسب كبر الشق وصغره وبعد الإصلاح نعيد حجم الصورة إلى 100 % ...



صورة رقم ( ٣ )



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثاني

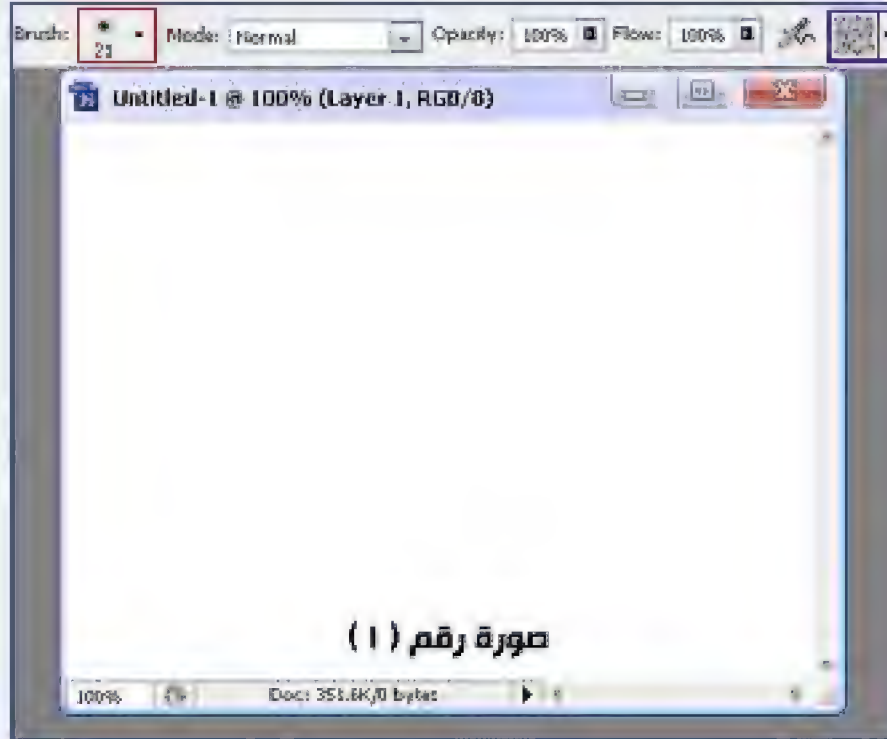
في هذا التطبيق سنتعلم كيف نستخدم أداة ختم الحشو (  ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإنشاء طبقة جديدة وبعدها إختاروا أداة ختم الحشو من صندوق الأدوات ثم إختاروا شكل الفرشاة من قائمة الفرش والمحددة بالمستطيل الأحمر في الصورة رقم ( ١ ) ...

ثم إختاروا شكل الحشو من قائمة الحشو الموجودة في خيارات الأداة والمحددة باللون الأزرق كما في الصورة رقم ( ١ ) ...

وبعد ذلك قوموا بالرسم على منطقة العمل ستلاحظون أن الحشو يظهر معكم كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

هذا التطبيق بسيط ( : ) ...



صورة رقم ( ١ )




صورة رقم ( ٢ )



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثالث

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نستخدم  
أداة التمويه (  ) ..

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإدخال أي  
صورة للعمل كما في الصورة رقم ( ١ ) ..



صورة رقم ( ١ )

بعد ذلك نختار أداة التمويه من صندوق الأدوات  
ثم نختار شكل الفرشاة من خيارات الأداة وبالنسبة  
للخيار Strength وللنمط ( Mode ) فهما متروكان  
حسب رؤية كل مصمم أنا هنا سأجعله :  
النمط العادي ( Normal ) و Strength تساوي 70 %  
وبعد ذلك سأقوم بتمويه كل الصورة  
عدا الطفلة الصغيرة ...

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ..




صورة رقم ( ٢ )

نلاحظ أننا عندما قمنا بتمويه مناطق الصورة كلها  
عدا الطفلة أننا قمنا بإبراز الطفلة وإظهارها  
بشكل أكبر فأول ما ينظر الناظر إلى  
الصورة رقم ( ٢ ) ستقع عينه على الطفلة مباشرة ...

هام :

- ما ينطبق على الصور ينطبق على باقي العناصر ..

- أداة التنقية (  ) عكس أداة التمويه تماماً لذلك  
لن نتعرض لهذه الأداة في التطبيق : ) ..



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الرابع

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نستخدم  
أداة الإصبع (  ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإدخال أي  
صورة للعمل كما في الصورة رقم ( ١ ) ..



صورة رقم ( ١ )

بعد ذلك نختار أداة الإصبع من صندوق الأدوات  
ثم نختار شكل الفرشاة من خيارات الأداة وبالنسبة  
للخيار Strength والنمط ( Mode ) فهما متروكان  
حسب رؤية كل مصمم أنا هنا سأجعله :  
النمط العادي ( Normal ) و Strength تساوي 75 %

وبعد ذلك ساقوم بعمل تأثير الإصبع على الصورة  
عن طريق الضغط بزر الفأرة والسحب وكأن مؤشر  
الفأرة هو إصبعنا ...

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ..

ومن يستطيع استخدام هذه الأداة الإستخدام  
الأمثل هم الموهوبون في فن الرسم ...

هام :

- ما ينطبق على الصور ينطبق على باقي العناصر ..



صورة رقم ( ٢ )



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الخامس

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نستخدم  
أداة **إنقاص الكثافة** (  ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإحضار أي  
صورة للعمل كما في الصورة رقم ( ١ ) ..



صورة رقم ( ١ )

بعد ذلك نختار أداة **إنقاص الكثافة** من صندوق الأدوات  
ثم نختار شكل **الفرشاة** من خيارات الأداة وبالنسبة  
للخيارين Exposure و Range فهما متركبان  
حسب رؤية كل مصمم أنا هنا سأجعله :

- النطاق ( Range ) هو Midtones ...

- Exposure يساوي 85 % ...

وبعد ذلك ساقوم بعمل تأثير هذه الأداة على  
كامل الصورة ...

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ..

**هام :**

- ما ينطبق على الصور ينطبق على باقي العناصر ...

- أداة **زيادة الكثافة** (  ) **عكس** أداة **إنقاص الكثافة**  
تماماً لذلك لن نتعرض لهذه الأداة في التطبيق : ...

- أحياناً تسمى أداة **زيادة الكثافة** (  ) بأداة **الحرق** ...



صورة رقم ( ٢ )



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق السادس والأخير

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نستخدم  
أداة الإسفنجة (  ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإحضار أي  
صورة للعمل كما في الصورة رقم ( ١ ) ..



صورة رقم ( ١ )

بعد ذلك نختار أداة الإسفنجة من صندوق الأدوات  
ثم نختار شكل الفرشاة من خيارات الأداة وبالنسبة  
للخيارين Flow و Mode فهما متركبان  
حسب رؤية كل مصمم أنا هنا سأجعله :

- النمط ( Mode ) هو Desaturate ...

- Flow يساوي 65% ...

وبعد ذلك ساقوم بعمل تأثير هذه الأداة على  
كامل الصورة ...

ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ..

**هام :**

- ما ينطبق على الصور ينطبق على باقي العناصر ...



صورة رقم ( ٢ )



## هبة قبل إنهاء الدرس :-

في هذا الدرس لم نستعرض تطبيقات كثيرة والسبب في ذلك أن هذه الأدوات لا تحتاج إلى تطبيق وإنما نحتاج إلى معرفة للعناصر الموجودة فيها فقط فهذه الأدوات يتحكم فيها نسب وخيارات تكون حسب رؤية كل مصمم ...

كما أود أن أشير إلى أن استخدام هذه الأدوات يضيف على التصميم تأثيراً رائعاً يعكس حس كل مصمم و ذوقه أنصحكم بكثرة التدريب على هذه الأدوات وإحرصوا أن تكون لكم لمسة خاصة على كل تصميم و بارك الله فيكم ...

(( بحمد الله إنتهى الدرس الثامن ))








## الجزء السابع

في هذا الدرس بعون الله سنتعرف ونتعلم على هذه الأدوات وهي موضحة على الصورة المجاورة باللون **الأحمر** و **الأزرق** و **البنفسجي** و **الزهرى** و **الأخضر** .. إذا فلنستعد ونتوكل على الله ...

أداة حبل التحديد (  ) :-

وظيفة هذه الأداة هي رسم شكل حر من التحديد وسنفهم ذلك أكثر في التطبيق ...  
وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف ( L ) ...

عندما نظهر القائمة لأداة حبل التحديد تظهر هذه القائمة وسنتعرف على خيارات القائمة وهي على النحو التالي بنفس ترتيبها في القائمة :

	Lasso Tool	L
	Polygonal Lasso Tool	L
	Magnetic Lasso Tool	L



**الأول :** أداة حبل التحديد ( Lasso Tool ) ...

**الثاني :** أداة حبل التحديد المضلع ( Polygonal Lasso Tool ) ومن استخداماتها قص الصور ..

**الثالث :** أداة حبل التحديد المغناطيسي ( Magnetic Lasso Tool ) ومن استخداماتها قص الصور ..

وسنقترب أكثر من هذه الأدوات في التطبيق لكي نفهمها أكثر ...

خيارات الأداة في حبل التحديد المغناطيسي :-

		Feather: <input type="text" value="0 px"/>	<input checked="" type="checkbox"/> Anti-alias	Width: <input type="text" value="10 px"/>	Contrast: <input type="text" value="10%"/>	Frequency: <input type="text" value="57"/>
-------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------	------------------------------------------------	-------------------------------------------	--------------------------------------------	--------------------------------------------

بالنسبة لخيارات الأداة في أداتي حبل التحديد و حبل التحديد المضلع فقد تم التعرف على عناصرها سابقاً ..  
أما خيارات الأداة لأداة حبل التحديد المغناطيسي فالمستطيل **الأحمر** يحتوي على عنصرين وظيفتهما التحكم في عرض الاداة والتفاضل بين نقاطها ولا انصحكم بتغيير القيم فيها فهذا تخصص المحدثين أما المستطيل **الأزرق** وهو الخيار ( Frequency ) فهو خاص بدقة الأداة ...



## أداة التأطير ( ) :-

وظيفة هذه الأداة هي قطع جزء من التصميم حيث أننا نحدد منطقة ونقوم هذه الاداة بقطعها بجميع الطبقات التي تمر تحتها وسنعرف أكثر في التطبيق باذن الله ...

وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف ( C ) ...

وليس لهذه الأداة قائمة ...

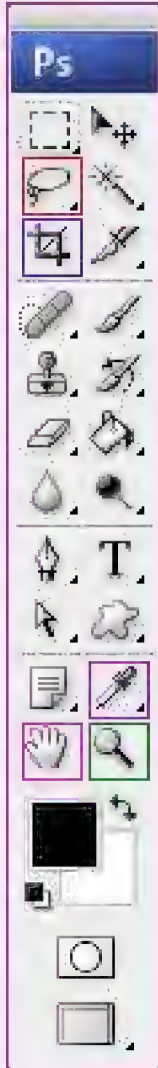
## خيارات الأداة في التأطير :-

 ▾	Width: <input type="text"/>	Height: <input type="text"/>	Resolution: <input type="text"/> pixels/inch ▾
---------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------	------------------------------	------------------------------------------------

كما نلاحظ أمامنا أننا نستطيع التحكم في أبعاد القطع من الخيارات التالية :-

- الخيار ( Width ) : هو خاص بالعرض ..
- الخيار ( Height ) : هو خاص بالطول ..
- الخيار ( Resolution ) : هو خاص بالدقة ..

ولكننا في التطبيق لن نتعرض لهذه الخيارات وإنما سنقوم بالقطع مباشرة وبشكل حر ...





## أداة الشافطة ( ) :-

أحياناً يعجبنا لون ما في أحد التصميم ونرغب في استخدام هذا اللون ، هنا تأتي فائدة هذه الأداة فهي تقوم بشطف الألوان وسنعرف أكثر في التطبيق .. وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف ( I ) ...

	Eyedropper Tool	I
	Color Sampler Tool	I
	Ruler Tool	I
	Count Tool	I

عندما نظهر القائمة لأداة الشافطة تظهر هذه القائمة وسنعرف على خيارات القائمة وهي على النحو التالي بنفس ترتيبها في القائمة :

**الأول :** أداة الشافطة ( Eyedropper Tool ) ...

**الثاني :** أداة جمع عينات الألوان ( Color Sampler Tool ) ...

**الثالث :** أداة المسطرة ( Ruler Tool ) وتستخدم لقياس المسافات بين العناصر ...

**الرابع :** أداة الإحصاء ( Count Tool ) وتستخدم لتنظيم مناطق التصميم ...

وسنتعرض في التطبيق للأداتين الأولى والثانية فقط أما الأداتين الثالثة والرابعة فلا تحتاجان إلى التطبيق من خلال تجربتهما فقط ، سيتضح لنا كل شيء ...

## خيارات الأداة في الشافطة وجمع عينات الألوان :-



نلاحظ وجود خيار واحد وهو الخيار ( Sample Size ) وهو خاص بحجم العينة من حيث الدقة وعموماً نصحكم بعدم تغييره فهو من تخصص المحترفين وإنما أخذنا هذا الخيار للمعرفة لا أكثر ... - هذا الخيار يظهر في خيارات الأداة لأداتي الشافطة وجمع عينات الألوان فقط ...

وفي التطبيق لن نتعرض لهذه الخيارا وإنما سنقوم باستخدام الأداة مباشرة ...



## أداة اليد ( ) :-

في التصميمات ذات المقاس الكبير لا يستطيع البرنامج عرض كامل التصميم وظيفه هذه الأداة الانتقال إلى كل مكان في التصميم إلى أعلى وأسفل ويمين ويسار بشكل حر **اعتقد** أنها واضحة من مجرد ذكر اسمها ...  
وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف ( H ) ...

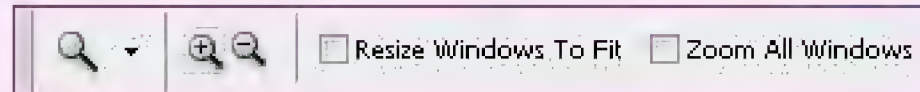
وليس لهذه الأداة قائمة ...

## أداة العدسة ( ) :-

وظيفتها التكبير والتصغير ..  
وإختصار هذه الأداة على لوحة المفاتيح هو حرف ( Z ) ...

وليس لهذه الأداة قائمة ...

## خيارات الأداة في العدسة :-



عندما نريد **التكبير** نضغط على هذا الزر (  ) ، وعندما نريد **التصغير** نضغط على هذا الزر (  ) ...  
أو نقوم بالضغط على زر Alt ونستمر في الضغط عليه للتبديل بين الزرين ...



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الأول

في هذا التطبيق **نق** على كيفية إستخدام  
أداة **حبل التحديد** (  ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإنشاء طبقة  
جديدة وبعدها إختاروا أداة **حبل التحديد** من  
صندوق الأدوات ...

بعد ذلك قوموا بالرسم على منطقة العمل  
ستلاحظون أن الرسم تحول إلى تحديد فبمجرد  
أن ننتهي من الرسم ونرفع أصابعنا عن زر  
الفأرة يتحول الرسم إلى تحديد ...

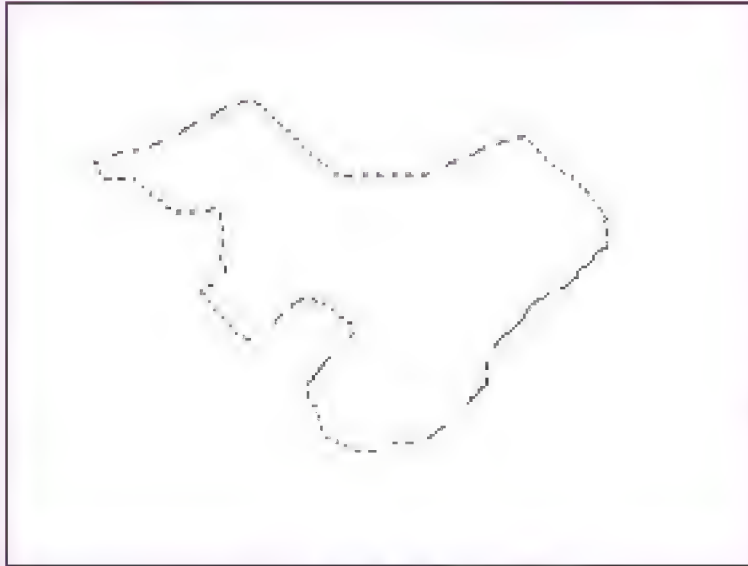
وننتيجتي كانت كما في الصورة رقم ( ١ ) ..

- عندما نقوم بالرسم بهذه الأداة يجب أن  
يكون الرسم مغلقا أي النقطة التي بدأنا من  
عندها الرسم ننهي الرسم عندها وحتى لو لم  
نعمل ذلك فإن الشكل سينغلق تلقائيا ...

**هام :**

بعد أن تحول الرسم إلى تحديد نتعامل معه كما كنا نتعامل مع الأشكال المحددة حيث  
نستطيع أن نقوم بتعبئته أو النسخ أو القص أو المسح من خلاله ...

( أي نتعامل معه كما نتعامل مع أي شكل محدد )




صورة رقم ( ١ )



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثاني

في هذا التطبيق **نق** على كيفية إستخدام أداة **حبل التحديد المضلع** (  ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإنشاء طبقة جديدة وبعدها إختاروا أداة **حبل التحديد المضلع** من **صندوق الأدوات** ...

بعد ذلك قوموا بالضغط مرة واحدة على منطقة العمل ثم نتحرك بالفأرة دون ضغط سنلاحظ أن هنا ضلع يتحرك مع مؤشر الفأرة كما في الصورة رقم ( ١ ) وحتى نصل إلى المنطقة التي نريدها نقوم بالضغط مرة أخرى وهكذا كما في الصورة رقم ( ٢ ) حتى نصل إلى نقطة البداية ونقوم بالضغط عليها سيبدو الشكل إلى تحديد كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

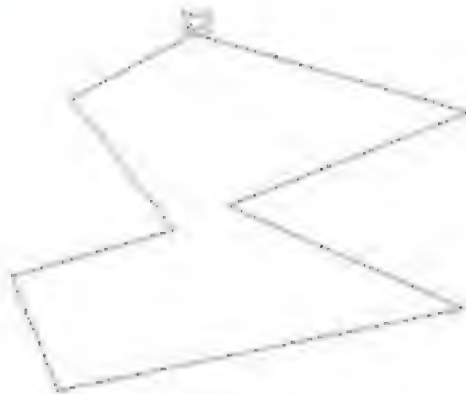
### هام :

- أحيانا ونحن نرسم نحتاج أن نرجع للنقطة السابقة لكي نقوم بالتعديل كل ما علينا هو الضغط على زر Delete وسيتم الرجوع إلى الخلف وكلما نضغط على هذا الزر يقوم بالرجوع نقطة إلى الخلف وهكذا ..

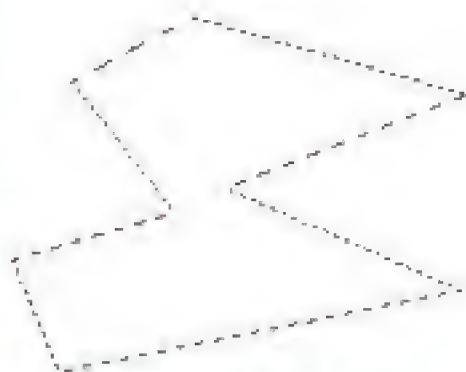
- بعد أن تحول الرسم إلى تحديد نتعامل معه كما كنا نتعامل مع الأشكال المحددة حيث نستطيع أن نقوم بتعبيته أو النسخ أو القص أو المسح من خلاله ( أي نتعامل معه كما نتعامل مع أي شكل محدد )



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )




صورة رقم ( ٣ )



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثالث

في هذا التطبيق على كيفية إستخدام أداة حبل التحديد المغناطيسي (  ) ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإحضار صورة إلى العمل وفي هذا التطبيق قمنا بإحضار الصورة كما في الصورة رقم ( ١ ) ...

سنقوم بتحديد هذه البطة من خلال هذه الأداة فهي تقوم بالتحديد السريع للحدود ...

وبعد ذلك نختار أداة حبل التحديد المغناطيسي من صندوق الأدوات ثم نقوم بالضغط على حدود البطة ونحرك مؤشر الفأرة دون ضغط على حدود البطة سنلاحظ تكون نقاط تلقائية على حدود البطة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ..

وعندما نصل إلى نقطة البداية نقوم بالضغط عليها بعدها سيتحول الشكل إلى تحديد كما في الصورة رقم ( ٣ ) ..

**هام :**

- أحياناً ونحن نرسم نحتاج أن نرجع للنقطة السابقة لكي نقوم بالتعديل كل ما علينا هو الضغط على زر Delete وسيتم الرجوع إلى الخلف وكلما نضغط على هذا الزر يقوم بالرجوع نقطة إلى الخلف وهكذا ..
- نستخدم من هذه الأداة في قص الصور والعناصر ...
- أحياناً نلجأ إلى تكبير الصورة حتى يكون التحديد أدق ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )



صورة رقم ( ٣ )

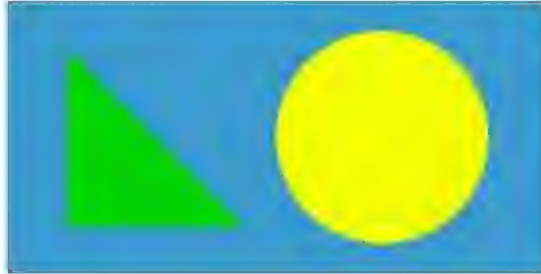


## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الرابع

في هذا التطبيق **نق** على كيفية استخدام أداة التاثير ( **4** ) ...

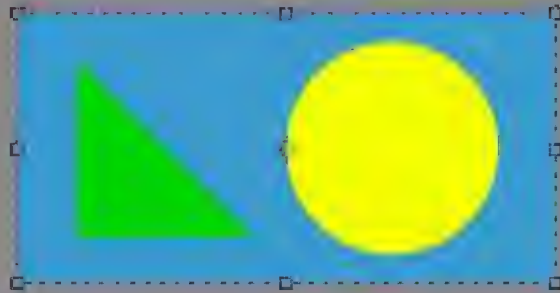
سنفرض أننا أما عمل يتكون من ثلاث طبقات طبقة تحتوي على مستطيل وأخرى على دائرة وأخرى على مثلث كما في الصور رقم ( ١ ) ...



صورة رقم ( ١ )

توجد منطقة بيضاء محيطة بالمستطيل سنفترض أننا نريد التخلص من هذه المنطقة والطريقة كالآتي :-

نختار أداة التاثير من صندوق الأدوات ثم نقوم بالضغط والسحب على المستطيل كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...



صورة رقم ( ٢ )

ونستطيل التحكم مساحة الشكل عن طريق الثماني مربعات الصغيرة الموجودة على زوايا وجوانب المستطيل في الصورة رقم ( ٢ ) ...

بعد ذلك نقوم بالضغط على زر Enter ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...



صورة رقم ( ٣ )

**نلاحظ في الصورة رقم ( ٣ )** أننا تخطينا من المنطقة البيضاء وهناك شيء مهم جدا يجب أن نعرفه أن الطبقات الثلاث موجودة كما هي بمعنى أن التاثير يقوم بقطع جميع المناطق التي يمر عليها دون أن يأتري على طبقات التصميم ...



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الخامس

في هذا التطبيق **نشرح** على كيفية استخدام أداة الشافطة (  ) ...

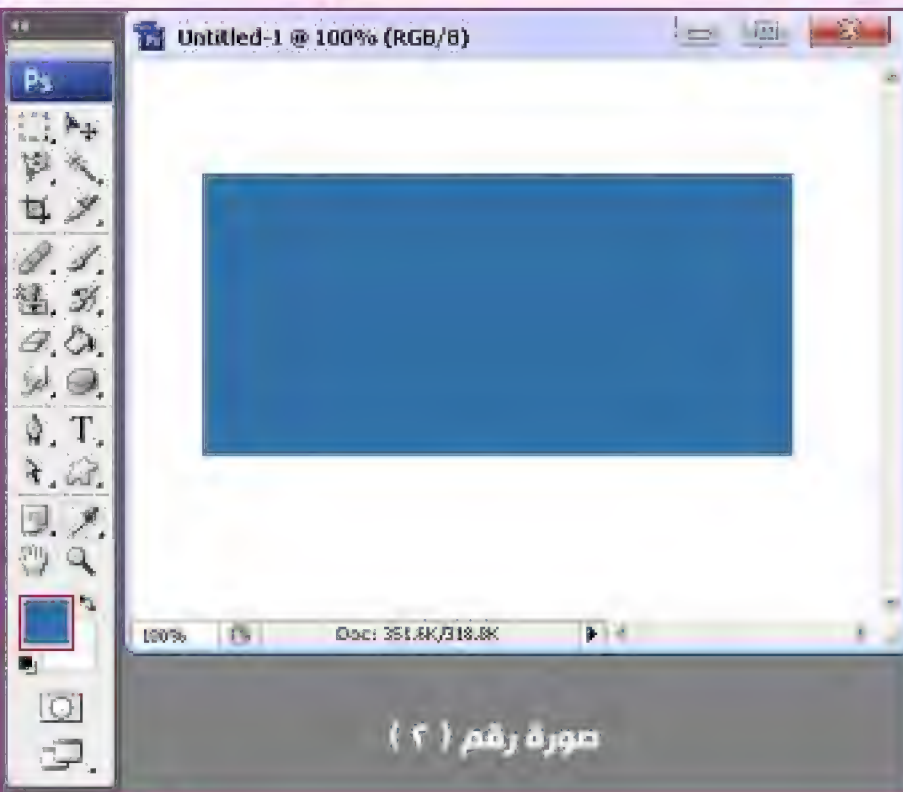
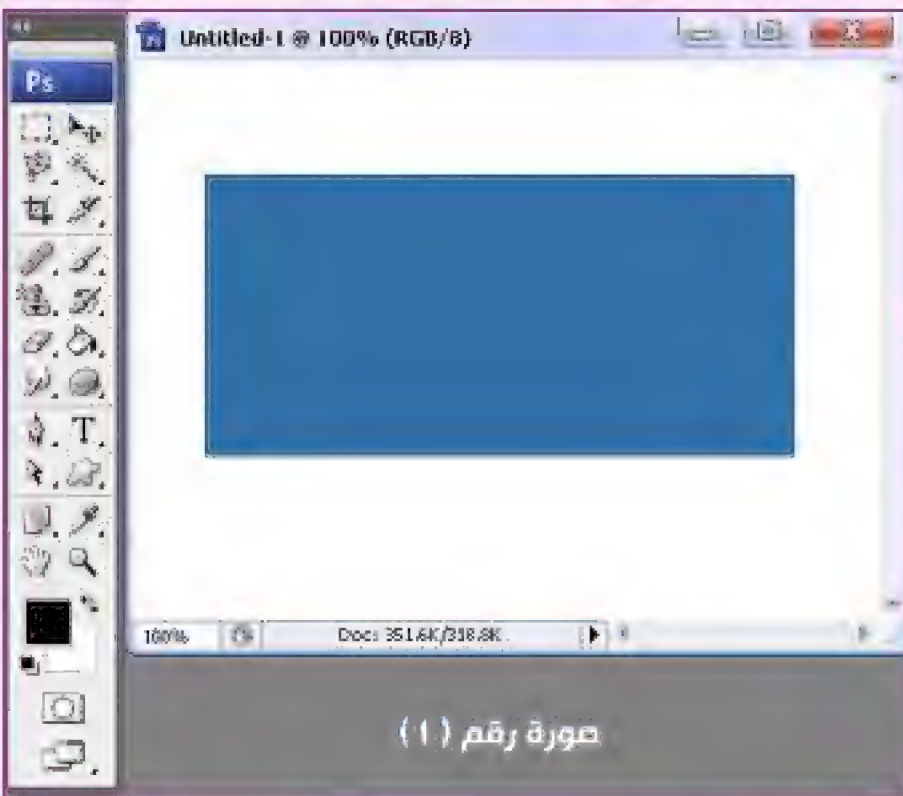
كما عرفنا أن وظيفة هذه الأداة هي شط الألوان سنفرض أننا نريد أن نحصل على لون هذا المستطيل الموجود في الصورة رقم ( ١ ) ...

نختار أداة الشافطة من صندوق الأدوات ثم نقوم بالضغط على المستطيل سنلاحظ بعدها أن اللون قد ظهر لنا على المربع الأحمر الموجود في الصورة رقم ( ٢ ) ...

بعد ذلك نستطيع استخدام هذا اللون للكتابة أو التعبئة .. إلخ ...

**هام :**

من خلال أداة الشافطة نستطيع شط اللون من صورة أو شكل أو أي عنصر آخر ...



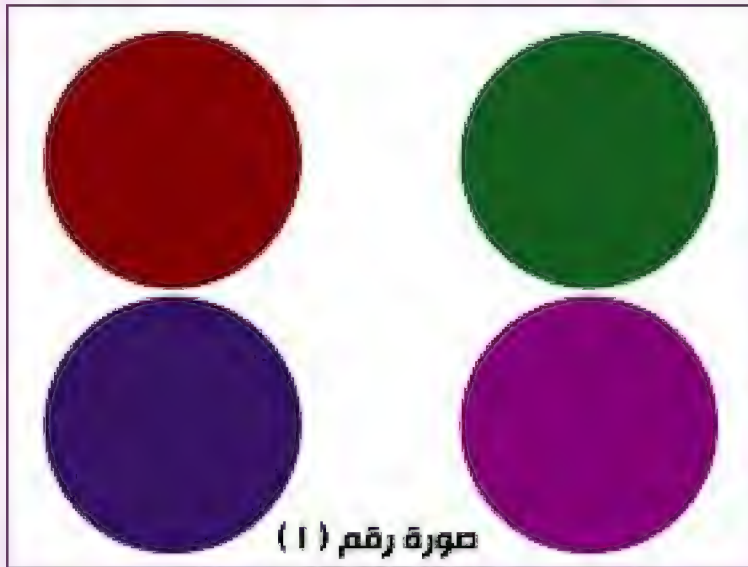


## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق السادس والأخير

في هذا التطبيق **عل**ى كيفية إستخدام أداة جمع عينات الألوان (  ) ...

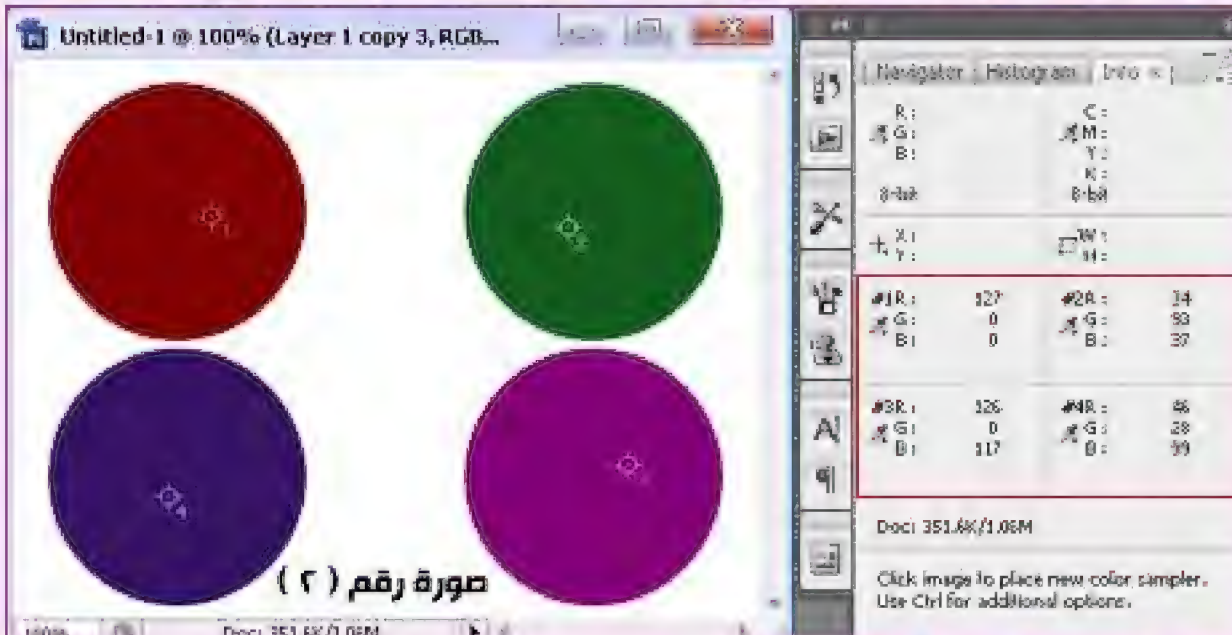
وظيفة هذه الأداة هي جمع عينات للألوان ونستطيع من خلالها جمع أربع عينات كحد أقصى سنفرض أننا نريد جمع عينات الألوان الأربعة الموجودة في الدوائر الأربعة في الصورة رقم ( ١ ) ...



صورة رقم ( ١ )

والفائدة من جمع العينات أننا نستخد**م**ها في التصميم وهذا يفيدنا في التصميم المقيدة بألوان محددة والطريقة كالآتي :-

نختار أداة جمع عينات الألوان من صندوق الأدوات ثم نقوم بالضغط على كل دائرة من الدوائر الأربعة ...



صورة رقم ( ٢ )

وبعد أن نضغط على الأربع دوائر تتكون لنا البيانات المحددة **باللون الأحمر** في الصورة رقم ( ٢ ) ...

وكل دائرة قمنا بالضغط عليها ظهر في مكان الضغط رقم معين ...

فالرقم 1 على الدائرة بيانات لونه هي الموجودة

في بيانات رقم 1 على المستطيل المحدد **باللون الأحمر** وهكذا ...

نتابع التطبيق في الصفحة القادمة ...





## تطبيقات على الدرس :-

سنتعلم الآن كيف نستفيد من البيانات التي حصلنا عليها في الصفحة السابقة  
وسنأخذ بيانات الدائر الأولى كمثال ..

نلاحظ في هذه الصورة التي في الأسفل التالي :-

#1 : تعني بيانات رقم 1 على العمل ( أي الدائرة رقم 1 في تطبيقنا هذا ) ..

#1R :	127	R :	127
G :	0	G :	0
B :	0	B :	0

صورة رقم ( ٣ )

الآن نقوم بالضغط على المربع الأحمر في الصورة رقم ( ٣ ) ستخرج لنا النافذة التالية  
كما في الصورة رقم ( ٤ ) ...



صورة رقم ( ٤ )

نكمل التطبيق في الصفحة التالية ...



## تطبيقات على الدرس :-

باختصار شديد الآن نقوم بنقل البيانات التي في الصورة رقم ( ٥ ) في الخانات المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم ( ٦ ) ...

#1R :	127
G :	0
B :	0

صورة رقم ( ٥ )



صورة رقم ( ٦ )

حيث نضخ قيمة حرف R في الصورة رقم ( ٥ ) في خانة حرف R في الصورة رقم ( ٦ ) وهكذا بالنسبة للحرفين G , B فتكون النتيجة النهائية للون كما في الصورة رقم ( ٧ ) ...

بعد ذلك نضغط على OK سيكون اللون الناتج هو نفس لون الدائرة الأولى في تطبيقنا وهكذا مع باقي البيانات الأخرى ...



صورة رقم ( ٧ )

(( بحمد الله إنتهى الدرس التاسع ))



## قائمة Image

في هذا الدرس بعون الله تعالى سنتعرف على **ستة أوامر** من هذه القائمة وأيضا سنتعرف على **أمرين** مهمين من قائمة Edit الرئيسية وعلى **أمر** من قائمة Select الرئيسية .. إذا فلنستعد ونتوكل على الله ...

### ١ / الأمر Mode :-

كما نشاهد في الصورة المجاورة أن هذا الأمر له قائمة تحتوي على عدة خيارات ...

هذا الأمر هو خاص بأنماط الألوان وهذا الأمر لا نحتاجه كثير كل ما يجب علينا معرفته هو أن :

#### - خيار Grayscale :-

هذا النمط يعجل تصاميمنا محصوراً بين اللونين الأبيض والأسود وتدرجاتهما ونستخدم هذا النمط عندما نريد أن يكون التصميم بدون ألوان ...

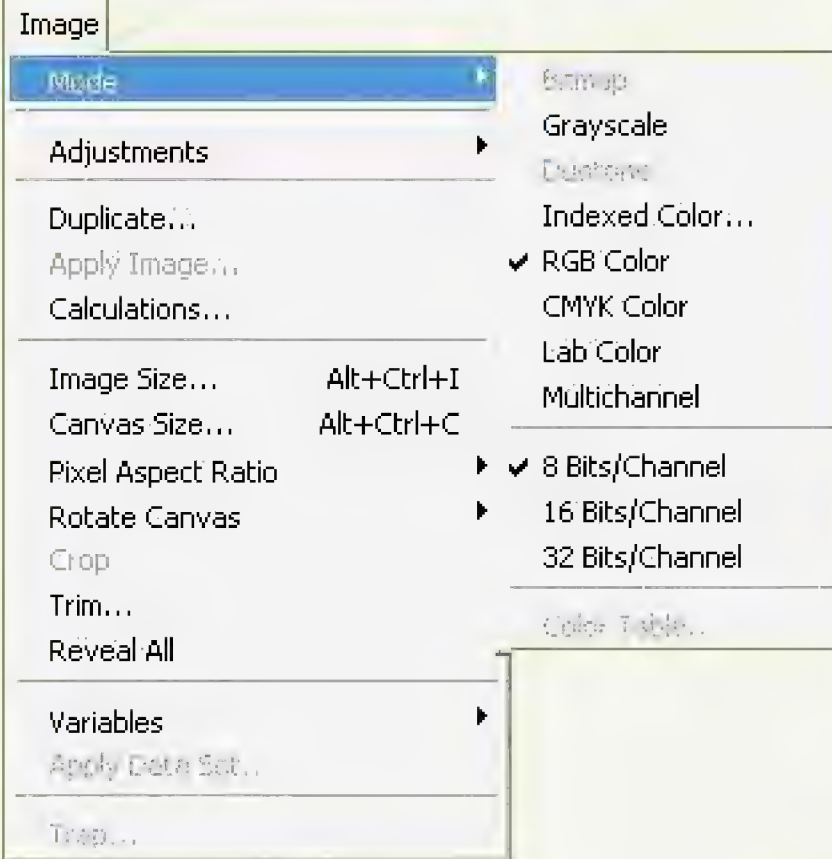
#### - خيار RGB Color :-

نمط الألوان الطبيعي والشائع الاستخدام وهو ما نستخدمه دائماً في تصاميمنا ...

#### - خيار CMYK Color :-

هذا النمط نستخدمه عندما نقوم بعمل التصميم بغرض طباعته فأغلب المطابع لا تستطيع الطباعة إلا بهذا النمط ...

ويتم اختيار النمط قبل البدء في التصميم أو بعد الإنتهاء منه كلاهما صحيح ...





### \* مشكلة وحل :-

أحياناً عندما نفتح برنامج الفوتوشوب ونبدأ في التصميم تواجهنا مشكلة وهي أننا عندما نقوم باختيار أي لون **كالأحمر** مثلاً فإنه لا يظهر باللون الأحمر وإنما يظهر باللون الرمادي ١٢٢ !

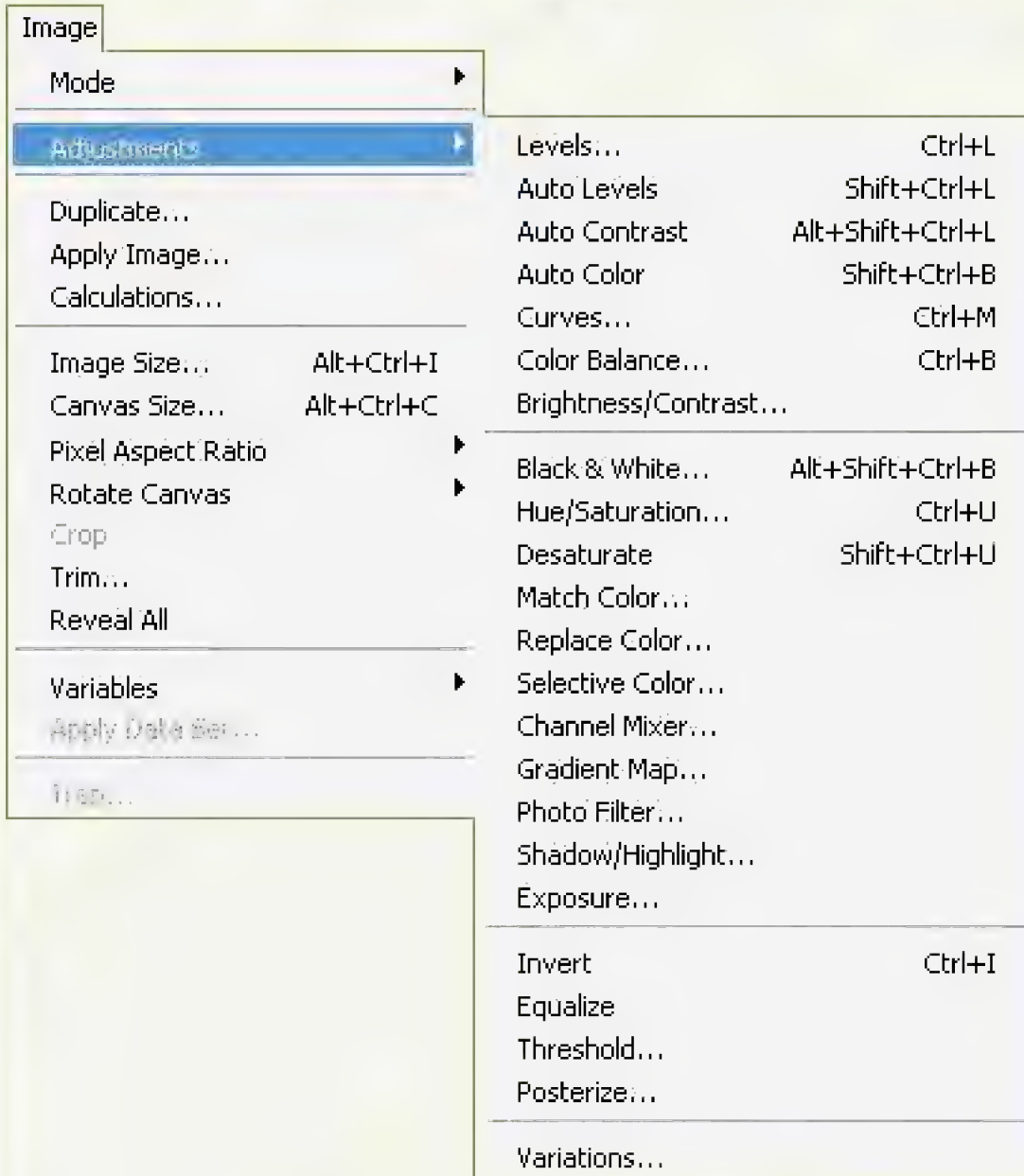
وحل هذه المشكلة أننا نقوم بتغيير نمط اللون من Grayscale إلى RGB Color سنجد بعدها أن الألوان عادت إلى طبيعتها وذلك لأن خيار Grayscale هو خاص باللونين الأسود والأبيض وتدرجاتهما وبالتالي فهو لن يقوم بإظهار الألوان الأخرى ... علينا أن ننتبه لذلك لأن هذه المشكلة كثيراً ما تحدث ويتم السؤال عنها ...

### ملاحظة :

الأنماط الموجودة في قائمة الأمر Mode من الممكن أن نستخدمها على الصور فقط فليس شرطاً أن يكون هناك تصميم كي نستخدم هذه القائمة وسأضرب مثال ليوضح ذلك ..

سنفرض وجود صورة ملونة ونريد تحويلها إلى صورة بدون ألوان ( أسود وأبيض ) نقوم بفتح الصورة ونختار نمط Grayscale من قائمة الأمر Mode بعدها ستكون الصورة بدون ألوان بعدها نقوم بالحفظ وبهذا نكون قد استفدنا من هذا الأمر دون تصميم ...





## ٢ / الأمر Adjustments :-

هذا الأمر معناه ضوابط وهذه الضوابط خاصة بالصورة مع أنه يمكننا إستخدامها مع الأشكال المرسومة إلا أنها تعتبر ذات أهمية كبيرة بالنسبة للصورة ...

نشاهد أمامنا قائمة تحتوي على عدة ضوابط وسنتعرف على هذه الضوابط أكثر إذا قمنا بتجربة هذه الضوابط فهي تفيدنا كثيراً وتساعدنا في التحكم في الصورة والتأثير عليها بشكل كبير ...

وسواءً كانت الصورة داخل التصميم أم خارجه فإننا نستطيع إستخدام هذه الضوابط ...

وللمعلومية فإن أصحاب متاجر التصوير الفوتوغرافي يستخدمون هذه الضوابط بكثرة للتأثير على الصورة والتحكم فيها وإضافة لمسة خاصة على الصورة ...

وتخضع أغلب هذه الضوابط لقيم ونسب تختلف من مصمم لآخر فالأمر متروك لكل مصمم ورؤيته الخاصة و في هذا الأمر سنقوم بأخذ مثالين من قائمة الضوابط حتي يتبين الأمر أكثر ولكن في الصفحة القادمة :)



## \* المثال الأول :-

( ضابط Brightness/Contrast )

كما ذكرنا سابقاً سواءاً كانت الصورة داخل التصميم أم خارج التصميم الأمر لا يختلف ..

قوموا بفتح أي صورة تريدونها وفي هذا التطبيق سنفرض أنا الصورة الموجودة في الصورة رقم ( ١ ) هي الصورة التي سنطبق عليها هذا الضابط ...

بعد أن نفتح الصورة نتجه للقائمة الرئيسية Image ونختار من قائمة الأمر Adjustments الضابط Brightness/Contrast ستخرج لنا نافذة صغيرة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

وفي هذا المثال قمنا بإدخال القيم الموجود في الصورة رقم ( ٢ ) فكانت النتيجة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

المثال الثاني في الصفحة القادمة : ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )



صورة رقم ( ٣ )





## \* المثال الثاني :-

### ( ضابط Equalize )



صورة رقم ( ١ )

قوموا بفتح أي صورة تريدونها وفي هذا التطبيق سنفرض أنا الصورة الموجودة في الصورة رقم ( ١ ) هي الصورة التي سنطبق عليها هذا الضابط ...

بعد أن نفتح الصورة نتجه للقائمة الرئيسية Image ونختار من قائمة **الأمـر Adjustments** الضابط Equalize ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

نلاحظ أن هذا الضابط لم تظهر لنا نافذة عندما قمنا باختياره فهناك ضوابط تظهر لها نافذة وضوابط يظهر تأثيرها مباشرة دون نافذة ...

### ملاحظات :

- عندما تكون الصورة داخل التصميم قبل أن نقوم بعمل الضوابط عليها نقوم بالضغط على الطبقة الخاصة بها ...



صورة رقم ( ٢ )

- يمكننا عمل ضوابط على جزء معين من الصورة وذلك عن طريق تحديد هذا الجزء سواءاً كان هذا التحديد بأداة العصا السحرية أو أداة الأشكال المحددة أو أداة حبل التحديد بأنواعها أو حتى بأداة القلم عن طريق تحويل الرسم إلى تحديد فما يهمنا هو وجود تحديد على الجزء المراد عمل الضابط عليه أما عن طريق أي أداة تم عمل هذا التحديد فهو غير مهم ...



## ٢ / الأمر Image Size :-

وظيفة هذا الأمر هي **التحكم في حجم الصورة** أحياناً تكون الصورة كبيرة ونحتاج إلى تصغيرها والعكس عن طريق هذا الأمر نستطيع فعل ذلك بمجرد الضغط على هذا الأمر كما في الصورة رقم ( ١ ) تظهر لنا النافذة التي في الصورة رقم ( ٢ ) ...

ما يهمنا في النافذة الموجودة في الصورة رقم ( ٢ ) ...

### - المستطيل الأحمر :

في هذا المستطيل ندخل المقاسات الجديدة للصورة

\* في خانة Width ندخل العرض الجديد

\* في خانة Height ندخل الطول الجديد

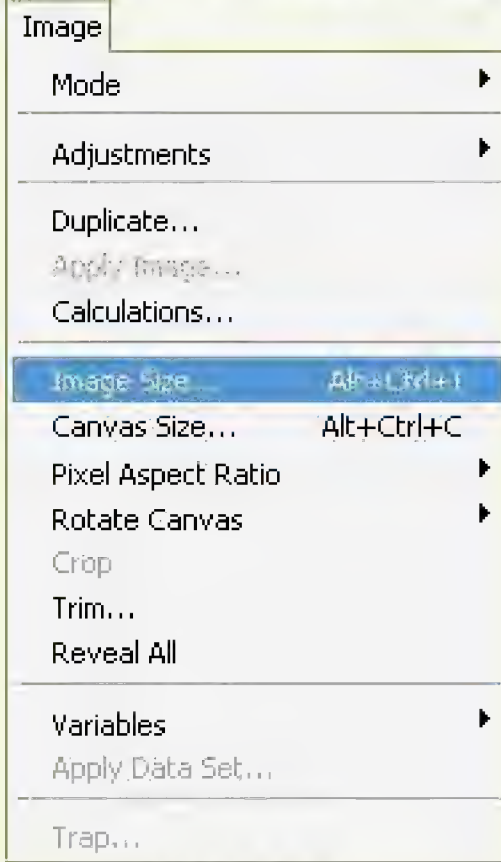
### - المستطيل الأزرق :

هذا الخيار لابد من وضع العلامة عليه وذلك لأنه يقوم بحفظ نسب الطول مع العرض وعند وضع العلامة على هذا الخيار سنلاحظ أننا عندما نقوم بتغيير العرض فإن الطول يتغير تلقائياً والعكس ومن الأفضل أن نجعل العلامة على هذا الخيار دائماً لأن حفظ النسب يحمي حجم الصورة وبالتالي يحمي الصورة من التشويه ...

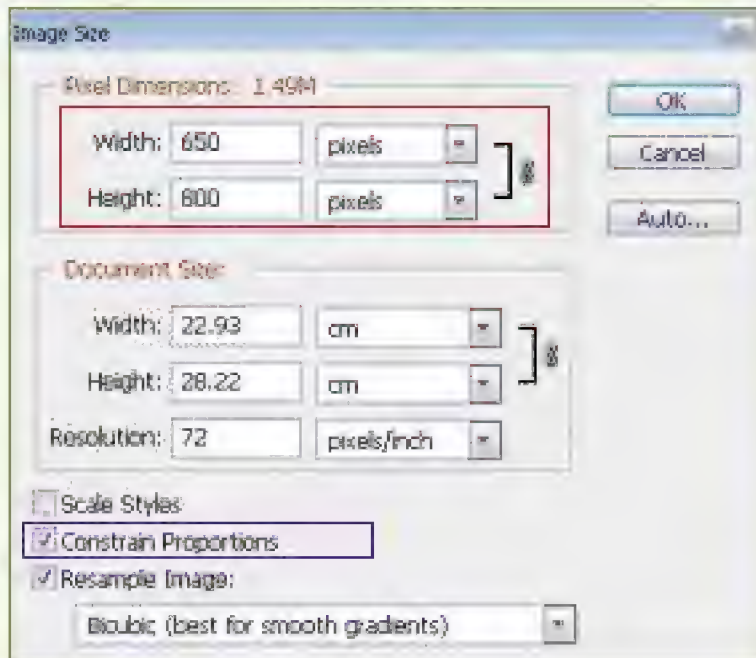
وبعد أن ننتهي من إدخال المقاسات الجديدة نقوم بالضغط على OK بعدها سيتغير حجم الصورة ...

### ملاحظة هامة جداً :

تكبير الصورة وتصغيرها بنسب كبيرة يفقدها دقتها لذا يجب أن نراعي النسب عند **التكبير والتصغير** تلافياً لذلك ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )



## ٤ / الأمر Canvas Size :-

أحياناً ونحن في نهاية التصميم نكتشف أننا نحتاج إلى زيادة حجم العمل والتفـلـب على هذه المشكلة يكون باستخدام هذا الأمر وذلك بالضغط على هذا الأمر كما في الصورة رقم ( ١ ) تظهر لنا النافذة التي في الصورة رقم ( ٢ ) ...

ما يهمنا في النافذة الموجودة في الصورة رقم ( ٢ ) ...

- **المستطيل البنفسجي :**

في هذا المستطيل توجد المقاسات الأصلية للعمل ...

- **المستطيل الأحمر :**

في هذا المستطيل ندخل المقاسات التي نريد زيادتها على العمل ...

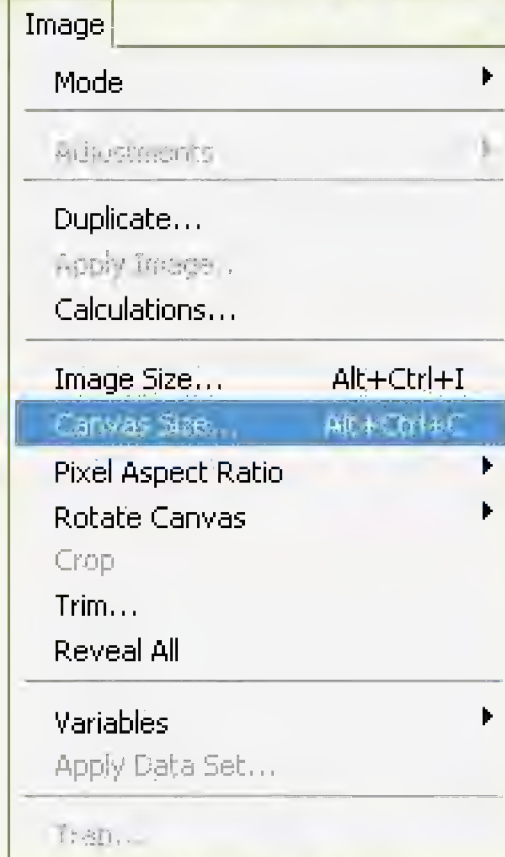
- **المربع الأزرق :**

من خلال هذه الأسهم نحدد الجهة التي نريد زيادة الحجم من عندها ..

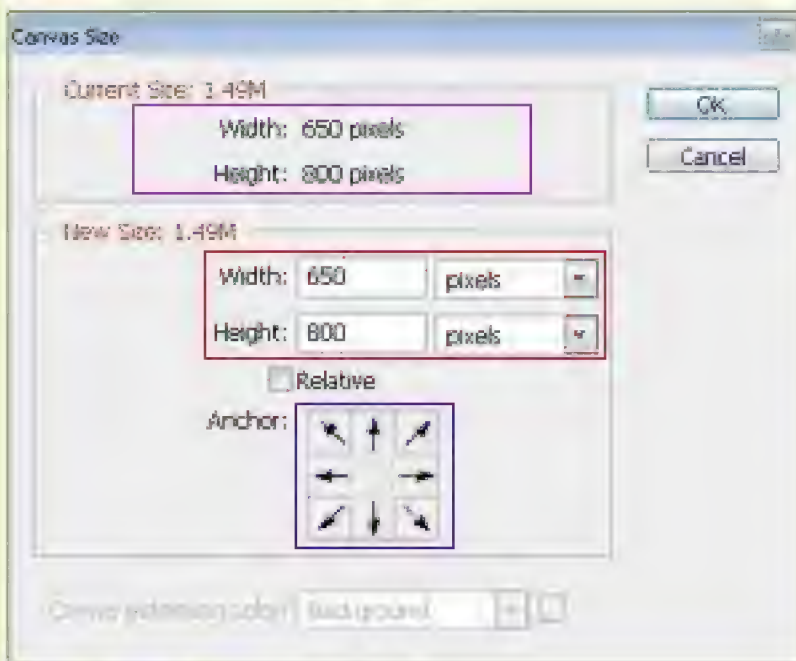
وبعد أن ننتهي من إدخال المقاسات الجديدة نقوم بالضغط على OK بعدها سيتغير حجم العمل ...

**ملاحظة هامة جداً :**

كما أننا نستطيع زيادة الحجم باستخدام هذا الأمر نستطيع أيضاً **إنقاص حجم العمل** وذلك يكون بإدخال مقاسات أقل من حجم العمل الأصلية عندها سيتم إنقاص حجم العمل ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )



## ٥ / الأمر Rotate Canvas :-



هذا الأمر يقوم بتدوير حقل ( منطقة ) العمل وكما نشاهد أمامنا توجد قائمة تحتوي على عدة خيارات للتدوير ...

وتوضيح هذه القائمة على النحو التالي :-

\* ( 180° ) = أي سيتم تدوير العمل بزاوية مقدارها ١٨٠ درجة ...

\* ( 90° CW ) = أي سيتم تدوير العمل بزاوية مقدارها ٩٠ درجة للإتجاه اليمين ...

\* ( 90° CWW ) = أي سيتم تدوير العمل بزاوية مقدارها ٩٠ درجة للإتجاه اليسار ...

\* ( Arbitrary ) = هنا سنظر لنا نافذة نقوم بإدخال الزاوية التي نريد التدوير بقيمتها وكذلك نقوم بتحديد الإتجاه حيث ( CW ) للإتجاه اليمين و ( CWW ) للإتجاه اليسار ...

\* ( Flip Canvas Horizontal ) = وهذا الخيار يقوم بعمل تناظر أفقي لحقل ( منطقة ) العمل ...

\* ( Flip Canvas Vertical ) = وهذا الخيار يقوم بعمل تناظر عمودي لحقل ( منطقة ) العمل ...

(( ولكي نتعرف أكثر على هذه الخيارات قوموا بتجربتها ))

**ملاحظة :**

عندما نقوم بعمل التدوير لحقل ( منطقة ) العمل فإنه يتم تدوير جميع الطبقات التي توجد داخل هذا العمل دون إستثناء ...





## ٦ / الأمر Crop :-

تعرفنا سابقاً في الدرس التاسع صفحة ( ٨ ) على أداة التاثير وهذا الأمر يقوم بعمل نفس عمل هذه الأداة تماماً ...

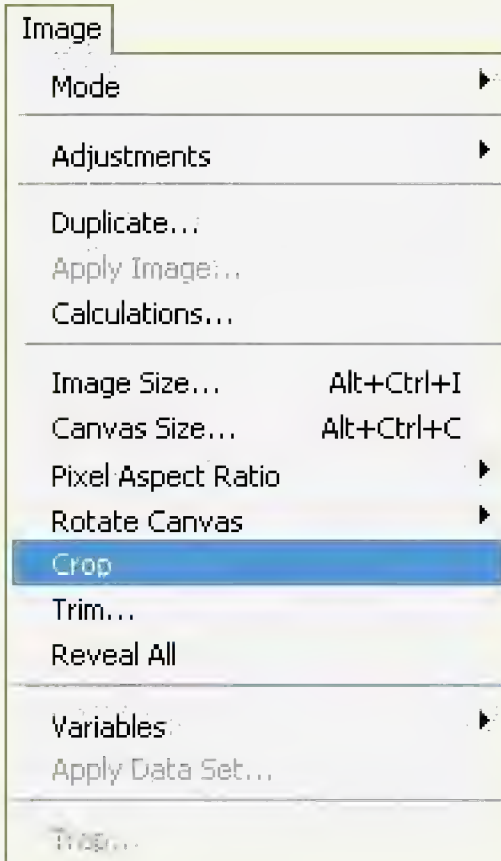
وقبل أن نستخدم هذا الأمر لابد أن نقوم بتحديد المنطقة المراد قطعها ...

ونقوم بالتحديد عن طريق أداة الأشكال المحددة باستخدام الشكل المستطيل أو استخدام أي أداة أخرى ما يهمنا هو أن يتم تحديد المنطقة المراد قطعها ...

ونستفيد من هذا الأمر في التخلص من المساحات الفارغة وأيضاً عندما نريد إستثناء عنصر من التصميم لحفظه بشكل مستقل ...

حيث يمكننا بعد قطع جزء من العمل أن نقوم بحفظ العمل المقطوع بشكل مستقل ..

وكما ذكرنا سابقاً أننا عندما نقوم بقطع جزء من العمل يتم قطع كل الطبقات الموجودة فيه ....



## قائمة Edit

في الصفحات القادمة من هذا الدرس سنتعرف بعون الله تعالى على أمرين مهمين من هذه القائمة الرئيسية ... إذا فلنستعد ونتوكل على الله ...

Edit

Undo	Ctrl+Z
Step Forward	Ctrl+Y
Step Backward	Alt+Ctrl+Z
Find...	Ctrl+F
Copy	Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Copy Merged	Ctrl+Alt+C
Paste	Ctrl+V
Paste Into	Ctrl+Shift+V
Check Spelling...	
Find and Replace Text...	
Fill...	Shift+F5
Stroke...	
Free Transform	Ctrl+T
Transform	
Auto-Align Layers...	
Auto-Blend Layers...	
Define Brush Preset...	
Define Pattern...	
Define Custom Shape...	
Purge	
Adobe PDF Presets...	
Preset Manager...	
Color Settings...	Shift+Ctrl+K
Assign Profile...	
Convert to Profile...	
Keyboard Shortcuts...	Alt+Shift+Ctrl+K
Menus...	Alt+Shift+Ctrl+M
Preferences	

## 1 / الأمر Transform :-

هذا الأمر يقول بتحويل العناصر وأقصد بقولي العناصر الرسوم و الصور والنصوص وجميع العناصر الموجودة على منطقة العمل ...

وكما نشاهد أمامنا فإن هذا الأمر يحتوي على عدة خيارات للتحويل وتوضيحها على النحو التالي :-

- \* ( Again ) = إعادة التحويل مرة أخرى ...
- \* ( Scale ) = تغيير حجم العنصر ..
- \* ( Rotate ) = عمل دوران للعنصر ..
- \* ( Skew ) = إمالة العنصر ..
- \* ( Distort ) = عمل التواء للعنصر ..
- \* ( Perspective ) = تحويل العنصر للشكل المنظور ..
- \* ( Warp ) = عمل إعوجاج ( التفاف ) للعنصر ..
- \* ( Rotate 180° ) = تدوير العنصر بزاوية 180° ..
- \* ( Rotate 90° CW ) = تدوير العنصر بزاوية 90° للإتجاه اليمين ..
- \* ( Rotate 90° CWW ) = تدوير العنصر بزاوية 90° للإتجاه اليسار ..
- \* ( Flip Horizontal ) = عمل تناظر أفقي للعنصر ..
- \* ( Flip Vertical ) = عمل تناظر عمودي للعنصر ..

وسنأخذ أمثلة لتوضيح بعض هذه الخيارات ...



\* المثال الأول :

( Scale )

سنقوم بتغيير حجم الصورة الموجة في الصورة رقم ( ١ ) ...

نقوم بالضغط على الطبقة الخاصة بالصورة قبل أن نقوم بتغيير حجمها ...

بعد ذلك نقوم بالضغط على القائمة الرئيسية Edit ثم نختار من قائمة الأمر Transform الأمر Scale سنلاحظ بعدها أن الصورة قد تم إحاطتها كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

من خلال المربعات الصغيرة الموجودة على حدود الصورة والمحددة باللون الأحمر في الصورة رقم ( ٢ ) نستطيع تغيير حجم الصورة ...

نقوم بالضغط على أحد هذه المربعات مع الضغط على زر Shift ونقوم بالسحب سنلاحظ أن الحجم يكبر ويصغر وبعد أن ننتهي من تغيير الحجم نقوم بالضغط على زر Enter ..  
والنتيجة النهائية كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

ملاحظات :

- لابد أن نراعي عند التكبير والتصغير دقة الصورة فعندما نكبر أو نصغر يكون التكبير والتصغير بنسب بسيطه ...
- نقوم بالضغط على زر Shift أثناء تغيير الحجم لحفظ نسب الطول مع العرض ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )



صورة رقم ( ٣ )



**\* المثال الثاني :**

( Rotate )

سنقوم بتدوير النص الموجود في الصورة رقم ( ١ ) ...

نقوم بالضغط على الطبقة الخاصة بالنص قبل أن نقوم بتدويره ...

بعد ذلك نقوم بالضغط على القائمة الرئيسية Edit ثم نختار من قائمة الأمر Transform الأمر Rotate سنلاحظ بعدها أن النص قد تم إحاطته كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

من خلال الأربعة مربعات الصغيرة الموجودة في زوايا الصورة والمحددة باللون الأحمر في الصورة رقم ( ٢ ) نستطيع تدوير النص ...

وبعد أن ننتهي من تدوير النص نقوم بالضغط على زر Enter ..

والنتيجة النهائية كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

**ملاحظة هامة :**

الدائرة المحددة باللون الأخضر في الصورة رقم ( ٢ ) يمكننا أن نحرك هذه النقطة في أي مكان وهي تعتبر نقطة إرتكاز للدوران ..

انتبهوا لهذه النقطة في جميع خيارات التحويل فلها دور مهم في أمر التحويل Transform بشكل عام ..

بسم الله الرحمن الرحيم

صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )

بسم الله الرحمن الرحيم

صورة رقم ( ٣ )



\* المثال الثالث :

( Skew )

سنقوم بإمالة المستطيل الموجهة في الصورة رقم ( ١ ) ...

نقوم بالضغط على الطبقة الخاصة بالمستطيل قبل أن نقوم بإمالاته ...

بعد ذلك نقوم بالضغط على القائمة الرئيسية Edit ثم نختار من قائمة الأمر Transform الأمر Skew سنلاحظ بعدها أن المستطيل قد تم إحاطته كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

من خلال الثمانية مربعات الصغيرة الموجودة في حدود الصورة والمحددة باللون الأحمر في الصورة رقم ( ٢ ) نستطيع إمالة المستطيل ...

وبعد أن ننتهي من إمالة المستطيل نقوم بالضغط على زر Enter ..

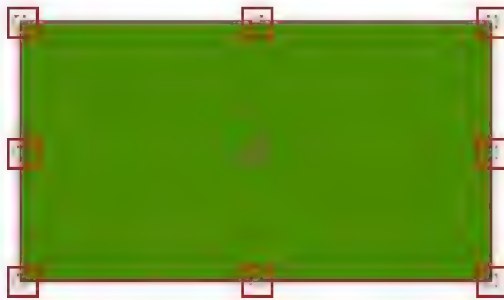
والنتيجة النهائية كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

ملاحظة :

ما ينطبق على المستطيل ينطبق على باقي العناصر وقد ذكرنا هذا سابقاً ونحن نذكره هنا للتأكيد : ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )



صورة رقم ( ٣ )

**\* المثال الرابع :**

( Filp Horizontal )

سنقوم بعمل تناظر أفقي للصورة الموجودة في الصورة رقم ( ١ ) ...

نقوم بالضغط على الطبقة الخاصة بالصورة قبل أن نقوم بعمل التناظر الأفقي لها ...

بعد ذلك نقوم بالضغط على القائمة الرئيسية Edit ثم نختار من قائمة الأمر Transform الأمر Filp Horizontal ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )

**هام :**

بالنسبة لباقي خيارات التحويل Transform فهي بمجرد أن نقوم بتجربتها سيتضح لنا مباشرة كل شيء عنها فكل ما علينا الآن هو أن نجرب باقي الخيارات مع العلم أن كل خيارات التحويل Transform يمكن تطبيقها على كافة عناصر العمل سواءاً كانت نصوص أو صور أو أشكال ..



## ٢ / الأمر Free Transform

Edit	
Undo Delete Layer	Ctrl+Z
Step Forward	Shift+Ctrl+Z
Step Backward	Alt+Ctrl+Z
Fill...	Shift+Ctrl+F
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Copy Merged	Shift+Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Paste Into	Shift+Ctrl+V
Clear	
Check Spelling...	
Find and Replace Text...	
Fill...	Shift+F5
Stroke...	
<b>Free Transform</b>	<b>Ctrl+T</b>
Transform	▶
Auto-Merge Layers...	
Auto-Merge Layers...	
Define Brush Preset...	
Define Pattern...	
Define Custom Shape...	
Purge	▶
Adobe PDF Presets...	
Preset Manager...	
Color Settings...	Shift+Ctrl+K
Assign Profile...	
Convert to Profile...	
Keyboard Shortcuts...	Alt+Shift+Ctrl+K
Menus...	Alt+Shift+Ctrl+M
Preferences	▶

**وظيفة هذا الأمر نفس وظيفة الأمر Transform ولكن هذا الأمر يقوم بالجـ مع بين بعض الخيارات السابقة للأمر Transform في وقت واحد ...**

**فعلا سبيل المثال يمكننا عن طريق هذا الأمر : أن نقوم بتغيير حجم العنصر وإمالته في وقت واحد وهكذا ... ولهذا يسمي هذا الأمر بالتحويل الحر ...**

**أيضا هناك ثلاثة أزرار تفيدنا في التحويل الحر وهي :**

- زر Shift ..
- زر Alt ..
- زر Ctrl ..

**وعندما تقوموا بتجربة ذلك سيتضح لكم الأمر أكثر ...**



## قائمة Select

في هذه الصفحة من هذا الدرس سنتعرف بعون الله تعالى على أمر Transform Selection من القائمة الرئيسية Select ...

### 1 / الأمر Transform Selection :-

كلما ما أريد قوله عن هذا الأمر أنه **يمكننا من عمل تحويل حر لأي تحديد ...**

ولكي يتضح لكم ذلك قوموا بعمل أي تحديد ثم قوموا بالضغط على هذا الأمر بعدها سيتضح لكم كل شيء ...

**هام :**

نتعامل مع هذا الأمر كما نتعامل مع الأمر Free Transform ولكن الفرق أن هنا التحويل على التحديد أما هناك التحويل على عناصر ...

(( بحمد الله إنتهى الدرس العاشر ))





## قائمة Filter

في البداية لابد أن نعرف أن كلمة Filter تعني **إضافة** وفي هذا الدرس سنتعرف بإذن الله على كيفية استخدام هذه القائمة مع عناصر العمل ... إذا فلنستعد ونتوكل على الله ...

### قائمة Filter :-

Filter	
Clouds	Ctrl+F
Convert for Smart Filters	
Extract...	Alt+Ctrl+X
Filter Gallery...	
Liquify...	Shift+Ctrl+X
Pattern Maker...	Alt+Shift+Ctrl+X
Vanishing Point...	Alt+Ctrl+V
Artistic	▶
Blur	▶
Brush Strokes	▶
Distort	▶
Noise	▶
Pixelate	▶
Render	▶
Sharpen	▶
Sketch	▶
Stylize	▶
Texture	▶
Video	▶
Other	▶
Digimarc	▶

كما نشاهد أمامنا أن هذه القائمة تحتوي على العديد من الأوامر والقوائم ...

و كل ما نشاهده أمامنا عبارة عن إضافات تتم على عناصر العمل سواءاً كانت نصوص أو صور أو أشكال لتضيفي عليها لمسة جمالية ...

وتخضع هذه الإضافات لنسب وقيم وإتجاهات تختلف من مصمم إلى آخر بمعنى أنها تكون حسب رؤية كل مصمم ...

وسنتعرف على كيفية استخدام هذه القائمة من خلال بعض التطبيقات التي سنستعرضها في الصفحات القادمة بعون الله تعالى ..

### ملاحظات :

- قبل أن نقوم بعمل إضافة على أي عنصر نقوم بالضغط على الطبقة الخاصة به ...

- الاسم الشائع للإضافات هو الفلاتر ....



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الأول

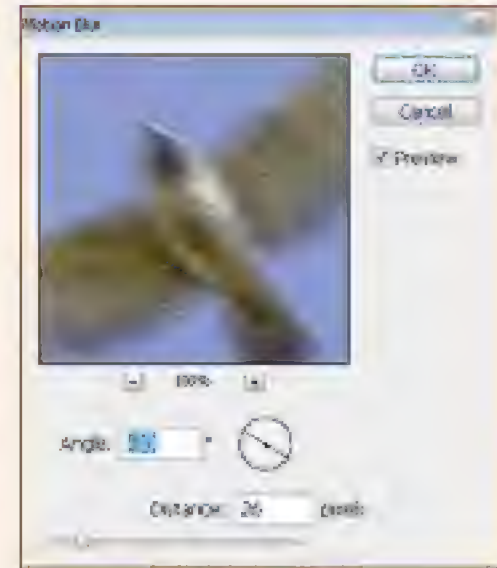
قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإحضار أي صورة للعمل كما في الصورة رقم ( ١ ) ..

بعد ذلك نذهب للقائمة الرئيسية Filter ثم نختار من قائمة الأمر Blur الإضافة Motion Blur ...

بعدها ستخرج لنا نافذة كما في الصورة رقم ( ٢ ) وبعد أن ننتهي من استخدام هذه النافذة نقوم بالضغط على OK ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )

وفي هذا التطبيق قمنا بإدخال القيم الموجودة في الصورة رقم ( ٢ ) ...

فكانت النتيجة النهائية كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...



صورة رقم ( ٣ )



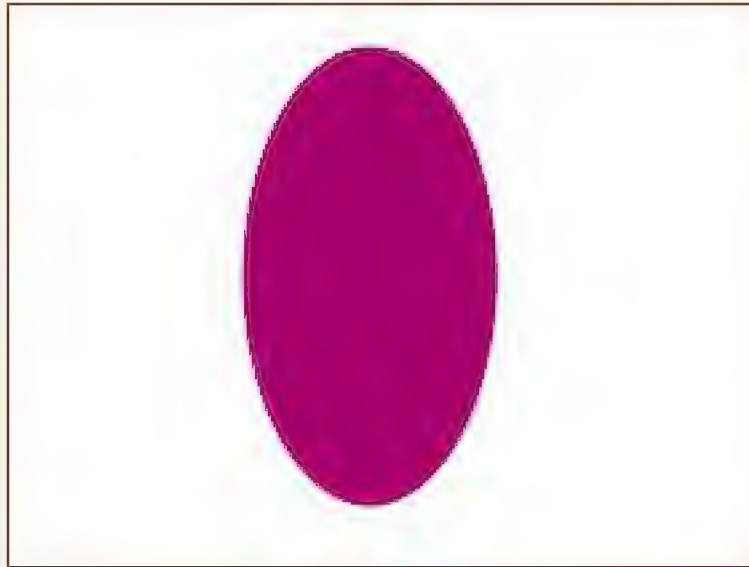
## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثاني

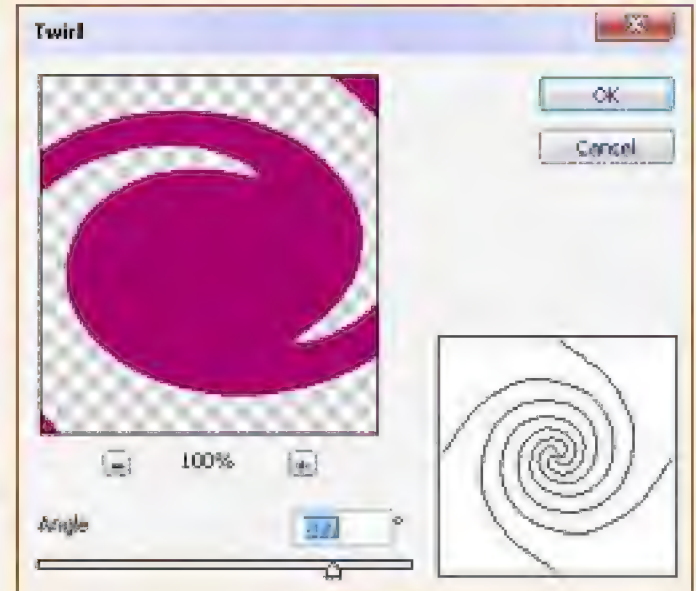
قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا برسم أي شكل في العمل كما في الصورة رقم ( ١ ) ..

بعد ذلك نذهب للقائمة الرئيسية Filter ثم نختار من قائمة الأمر Distort الإضافة Twirl ...

بعدها ستخرج لنا نافذة كما في الصورة رقم ( ٢ ) وبعد أن ننتهي من استخدام هذه النافذة نقوم بالضغط على OK ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )



صورة رقم ( ٣ )

وفي هذا التطبيق قمنا بإدخال القيمة الموجودة في الصورة رقم ( ٢ ) ...

فكانت النتيجة النهائية كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

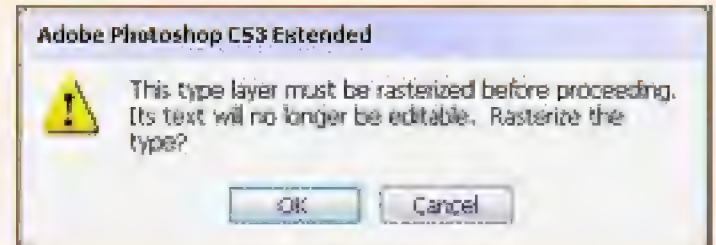
## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثالث

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بكتابة أي نص في العمل كما في الصورة رقم ( ١ ) ..

بعد ذلك نذهب للقائمة الرئيسية Filter ثم نختار من قائمة الأمر **Pixelate** الإضافة **Fragment ...**

بعدها ستخرج لنا رسالة كما في الصورة رقم ( ٢ ) نقوم بالضغط على **OK** وهذه الرسالة تفيدنا بأنه سيتم تحويل النص إلى شكل لكي يتم تطبيق الإضافة عليه ...



صورة رقم ( ٢ )

والنتيجة النهائية كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

### ملاحظات :

- بعض الإضافات لا تظهر لها نافذة وإنما يتم تطبيقها مباشرة على العنصر كما في هذه الإضافة **Fragment ...**

- عند تطبيق الإضافة على النص فإن النص يتحول إلى شكل لكي يتم تطبيق الإضافة عليه ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٣ )





## التطبيق الرابع

لتابع التطبيق في الصفحة القادمة ...

## تطبيقات على الدرس :-

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإنشاء طبقة جديدة ..

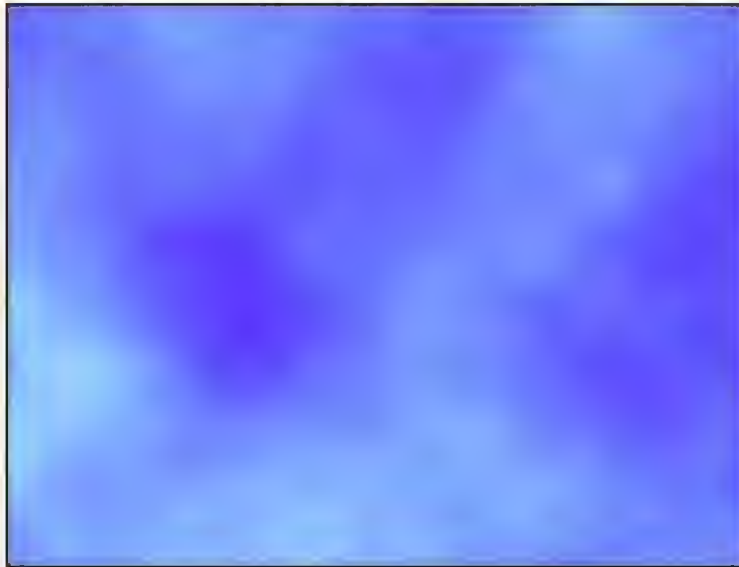
بعد ذلك قوموا بتغيير لون الواجهة ولون الخلفية إلى أي ألوان تريدونها وفي هذا التطبيق قممت بتغيير الألوان كما في الصورة رقم ( ١ ) ...

بعد ذلك نذهب للقائمة الرئيسية Filter ثم نختار من قائمة الأمر Render الإضافة Clouds ...

بعدها ستكون النتيجة النهائية كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )



## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الخامس والأخير

سنتعرف في هذا التطبيق بعون الله تعالى على علاقة التحديد بالإضافات ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بإحضار أي صورة للعمل كما في الصورة رقم ( ١ ) ..

بعد ذلك نقوم بتحديد جزء من الصور باستخدام أي أداة للتحديد كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

بعد ذلك نذهب للقائمة الرئيسية Filter ثم نختار من قائمة الأمر Stylize الإضافة Find Edges ...

وبعدها نقوم بإلغاء التحديد بالضغط على **Ctrl + D** ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

نستفيد من هذا التطبيق أنه :

عندما نقوم بتحديد جزء من العنصر ونطبق الإضافة عليه فإن الإضافة تتم على الجزء المحدد فقط ...

ملاحظة :

أحياناً نحتاج إلى تكرار الإضافة ( الفلتر ) مرة أخرى ويكون ذلك بالضغط على **Ctrl + F** ...



## همة قبل إنهاء الدرس :-

توجد إضافات كثيرة على شبكة الإنترنت يمكن أن نضيفها إلى القائمة الرئيسية Filter ولكن الأولى أن نتقن الإضافات الأصلية لبرنامج الفوتوشوب ثم بعد ذلك نقوم بإضافة الإضافات ( الفلاتر ) الخارجية ...

أود الإشارة إلى هذه القائمة تحتاج إلى العديد من التجارب لكي نتعرف على كل إضافة وشكل تأثيرها على العناصر حتى يسهل علينا توظيفها فيما بعد في تصاميمنا ...

(( بحمد الله إنتهى الدرس الحادي عشر ))





## إستيراد الملهقات الخارجية

في هذا الدرس بعون الله سنتعلم كيفية إضافة الفرش والحبش ( الباترن ) والتدرجات إلى برنامج الفوتوشوب كما سنتعلم كيف نقوم بعمل فرش وباترن وتدرجات خاصة بنا وسنتعرض أيضا لأشكال أداة القلم و الأكشن والأنماط ( الاستايلات ) ... إذا فلنستعد ونتوكل على الله ...

الفرش :-

\* فرش الفوتوشوب الأصلية :

توجد هناك فرش تأتي مع البرنامج ويمكننا إضافتها بسهولة .. تابعوا معي ..

كما نشاهد في الصورة المجاورة عندما نختار أداة الفرش ثم نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في خيارات الأداة تخرج لنا نافذة فيها عدة فرش نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأزرق تخرج لنا قائمة .. في هذه القائمة توجد عدة مجموعات من الفرش وهي المحددة باللون البنفسجي نختار ما نريد منها وبعد أن نضغط على مجموعة الفرش التي نريدها تخرج لنا الرسالة التالية :

Adobe Photoshop



Replace current brushes with the brushes from Drop Shadow Brushes.abr?

OK

Cancel

Append

نقوم بالضغط على Append سنلاحظ بعدها أنه تم إضافة فرش جديدة بأشكال جديدة إلى الفرش السابقة ...

ونستطيع إضافة أكثر من مجموعة حسب رغبتنا الأمر مفتوح : ) ...



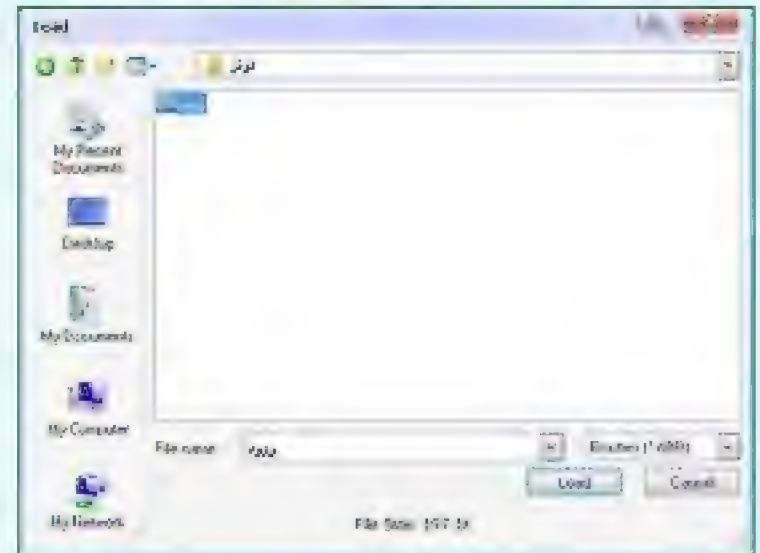


## \* إستيراد فرش خارجية للفوتوشوب :



شبكة الإنترنت تحتوي على العديد من الفرش للفوتوشوب وهذه الفرش يمكننا إضافتها للبرنامج بعد أن نقوم بحفظ هذه الفرش على حاسباتنا ... **والطريقة كالآتي :-**

كما نشاهد في الصورة المجاورة عندما نختار أداة الفرش ثم نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في خيارات الأداة تخرج لنا نافذة فيها عدة فرش نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأزرق تخرج لنا قائمة نختار منها الأمر Load Brushes وهو المحدد باللون البنفسجي بعدها ستخرج لنا النافذة التالية لكي نختار الفرش التي قمنا بحفظها من شبكة الإنترنت ..



نقوم باختيار الفرش من المكان الموجودة فيه على الحاسب وبعد ذلك نقوم بالضغط على زر Load سنلاحظ بعدها أنه تم إضافة هذه المجموعة إلى الفرش وبذلك يمكننا استخدامها ...

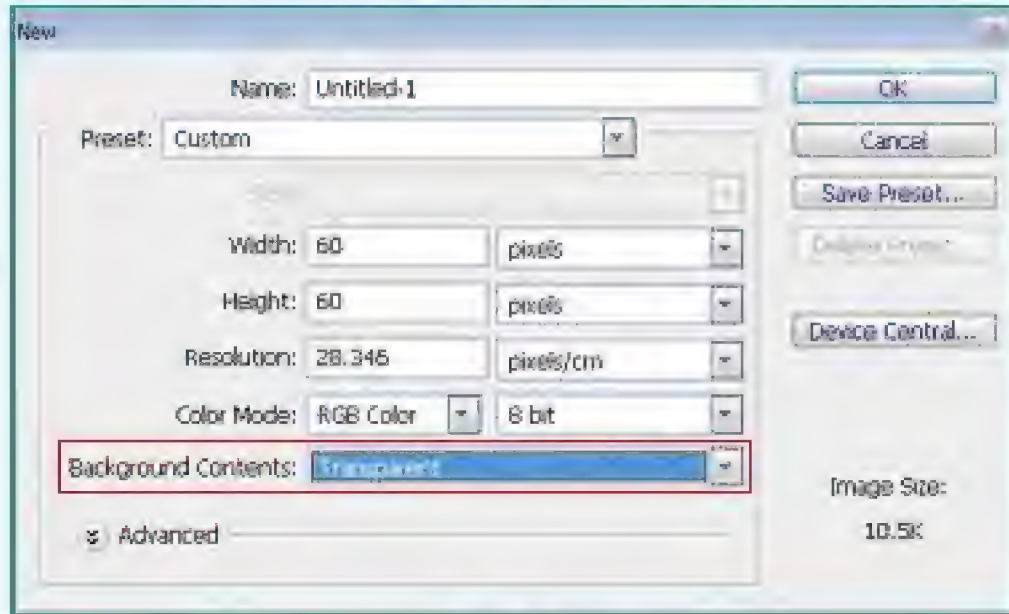
ونستطيع إستيراد أكثر من مجموعة حسب رغبتنا الأمر مفتوح :





### \* عمل فرششة خاصة بنا :

في البداية لابد أن نعرف أن الفرششة يمكن أن تكون شكل أو نص أو صورة **الجميع لها نفس الطريقة** وسأقوم بتوضيح الطريقة على الشكل وما يسري على الشكل يسري على النص والصورة ... والطريقة كالآتي :-



صورة رقم ( ١ )

نقوم بفتح عمل جديد وبمقاسات تناسب الفرششة الخاصة بنا ولكن هذه الصورة ستكون الخلفية شفافة كما في الصورة رقم ( ١ ) حيث سنجعل الخلفية شفافة وذلك عن طريق إختيارنا للأمر Transparent من القائمة المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم ( ١ ) وهنا إخترت مقاس 60 \* 60 على سبيل المثال وبعد ذلك نضغط OK ..



صورة رقم ( ٢ )

بعد ذلك سيخرج لنا العمل كما في الصورة رقم ( ٢ ) وهذا هو شكل العمل الشفاف ...



صورة رقم ( ٣ )

بعد ذلك نقوم برسم الشكل أو كتابة النص أو إضافة الصورة الأمر حسب الرغبة وهنا قمت برسم شكل وتعبئته باللون الأحمر كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

نتابع الطريقة في الصفحة القادمة ...



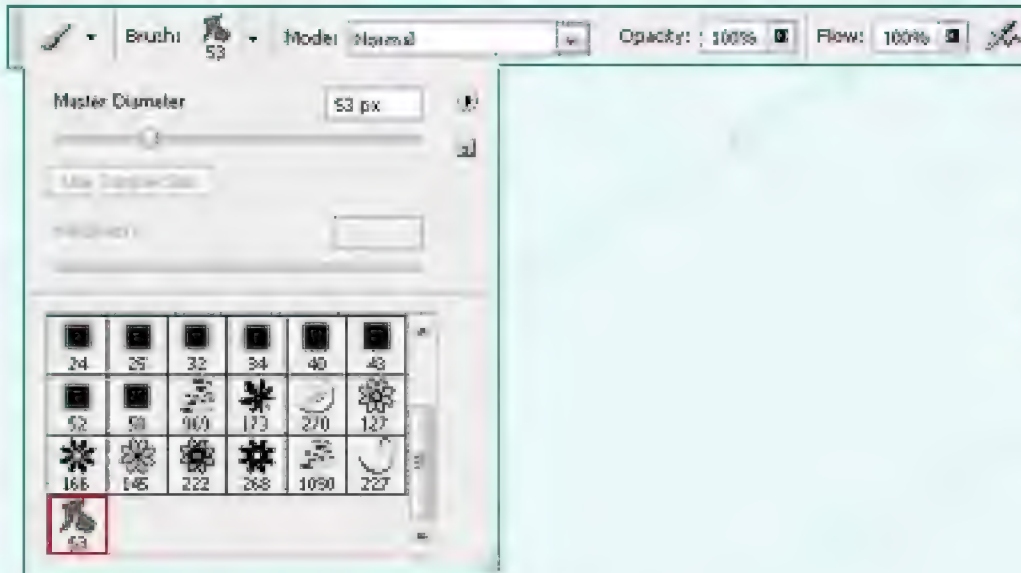
صورة رقم ( ٤ )

بعد ذلك من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمر Define Brush Preset وبعد أن نختار هذا الأمر ستظهر لنا النافذة كما في الصورة رقم ( ٤ ) ...

في هذه النافذة سنقوم بتسمية هذه الفرشة بأي اسم نريده ثم نقوم بالضغط على على OK ...

بهذا تكون الفرشة قد أضيفت إلى الفرش الموجودة في البرنامج ...

بعد ذلك نقوم بإغلاق هذا العمل دون حفظ ...



صورة رقم ( ٥ )

وفي هذه التطبيق قمنا بعمل الخطوات السابقة والنتيجة كان أن الشكل الذي رسمناه قد تحول إلى فرشاة وأصبح في قائمة أشكال الفرش كما في المربع الأحمر في الصورة رقم ( ٥ ) ...

ملاحظة :

بعد أن نقوم بإضافة الفرشة الخاصة بنا يتم حفظها على البرنامج ولا نحتاج إلى عملها وإضافتها من جديد ...



### \* حفظ الفرش الخاصة بنا :

عندما نقوم بعمل مجموعة من الفرش نحتاج إلى حفظ هذه الفرش حتى نستطيع إستيرادها في أي وقت وعلى أي حاسب آخر دون الحاجة إلى عملها من جديد .. والطريقة كالآتي :-

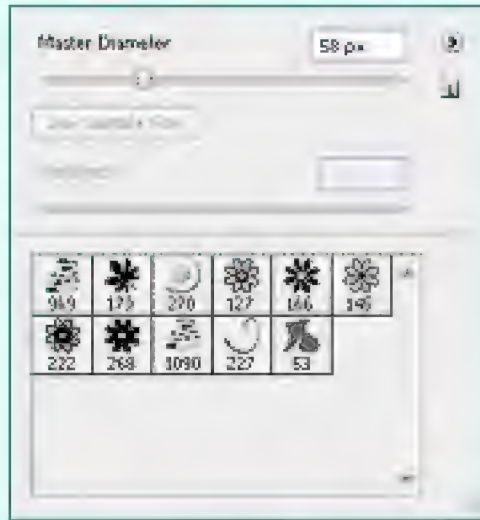
سنفرض أننا نريد حفظ مجموعة الفرش الموجودة في الصورة رقم ( ١ )

نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم ( ٢ ) ستخرج لنا قائمة نختار منها الأمر Save Brushes والمحدد باللون الأزرق بعدها ستخرج لنا نافذة نقوم بتسمية المجموعة ونحدد موقع الحفظ ثم نضغط على زر Save ...

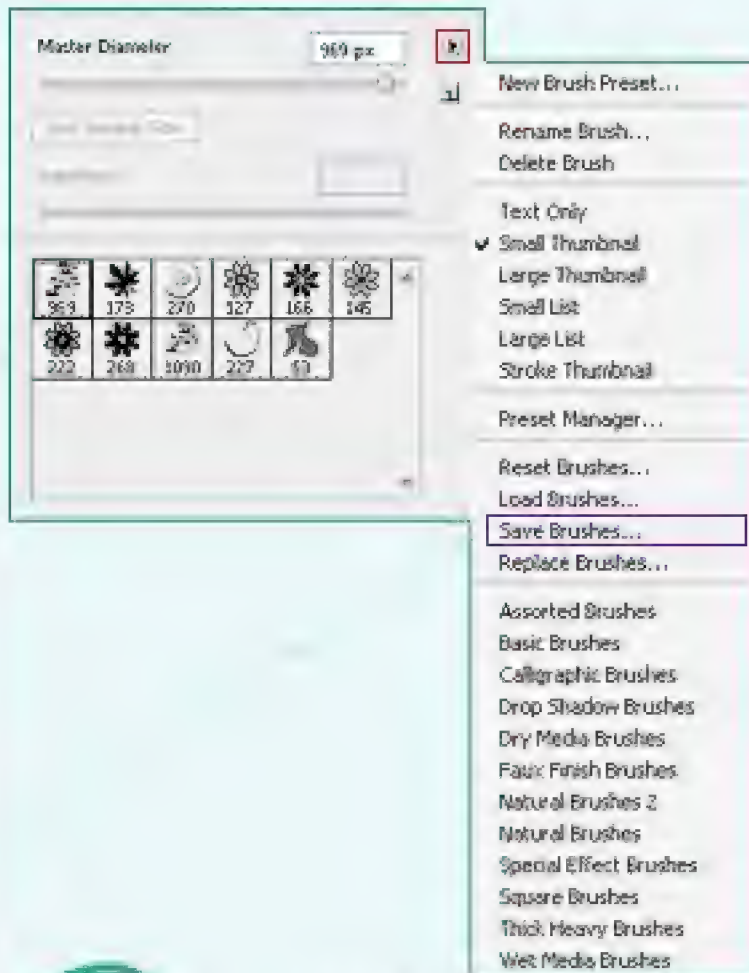
وبهذا نكون قد حفظنا هذه المجموعة من الفرش ...

ملاحظة هامة جداً :

يتم حفظ الفرش كملاحظات خارجية بمعنى أنه يمكننا إستيرادها كما تعلمنا في الصفحة ( ٢ ) من هذا الدرس ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )



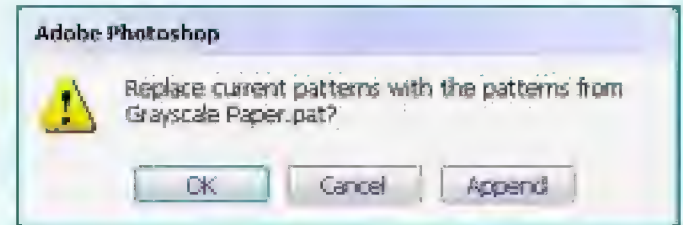
## الحشو (الباترن) :-

### \* حشو الفوتوشوب الأصلي :

يوجد هناك حشو ( باترن ) يأتي مع البرنامج ويمكننا إضافته بسهولة .. تابعوا معي ..

كما نشاهد في الصورة المجاورة عندما نختار أداة وعاء الدهان ثم نقوم باختيار خيار Pattern من القائمة المحددة باللون **الزهري** ثم نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون **الأحمر** في خيارات الأداة ستخرج لنا نافذة فيها عدة باترونات نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون **الأزرق** تخرج لنا قائمة ..

في هذه القائمة توجد عدة مجموعات من الباترونات وهي المحددة باللون **البنفسجي** نختار ما نريد منها وبعد أن نضغط على مجموعة الباترونات التي نريدها تخرج لنا الرسالة التالية :



نقوم بالضغط على **Append** سنلاحظ بعدها أنه تم إضافة باترونات جديدة بأشكال جديدة إلى الباترونات السابقة ...

ونستطيع إضافة أكثر من مجموعة حسب رغبتنا الأمر مفتوح : ) ...

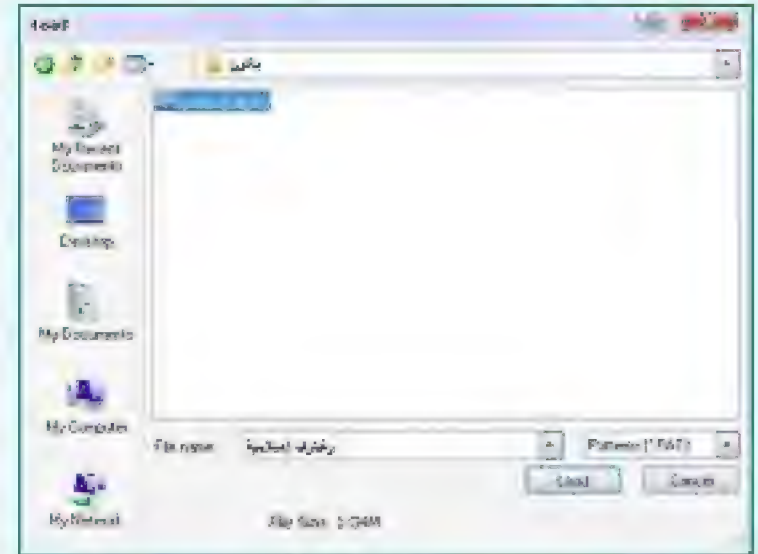




## \* إستيراد باترونات خارجية للفوتوشوب :

شبكة الإنترنت تحتوي على العديد من الباترونات للفوتوشوب وهذه الباترونات يمكننا إضافتها للبرنامج بعد أن نقوم بحفظ هذه الباترونات على حاسباتنا ... والطريقة كالآتي :-

كما نشاهد في الصورة المجاورة عندما نختار أداة وعاء الدهان ثم نقوم باختيار خيار Pattern من القائمة المحددة باللون الزهري ثم نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في خيارات الأداة ستخرج لنا نافذة فيها عدة باترونات نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأزرق تخرج لنا قائمة نختار منها الأمر Load Patterns وهو المحدد باللون الأخضر بعدها ستخرج لنا النافذة التالية لكي نختار الباترونات التي قمنا بحفظها من شبكة الإنترنت ...



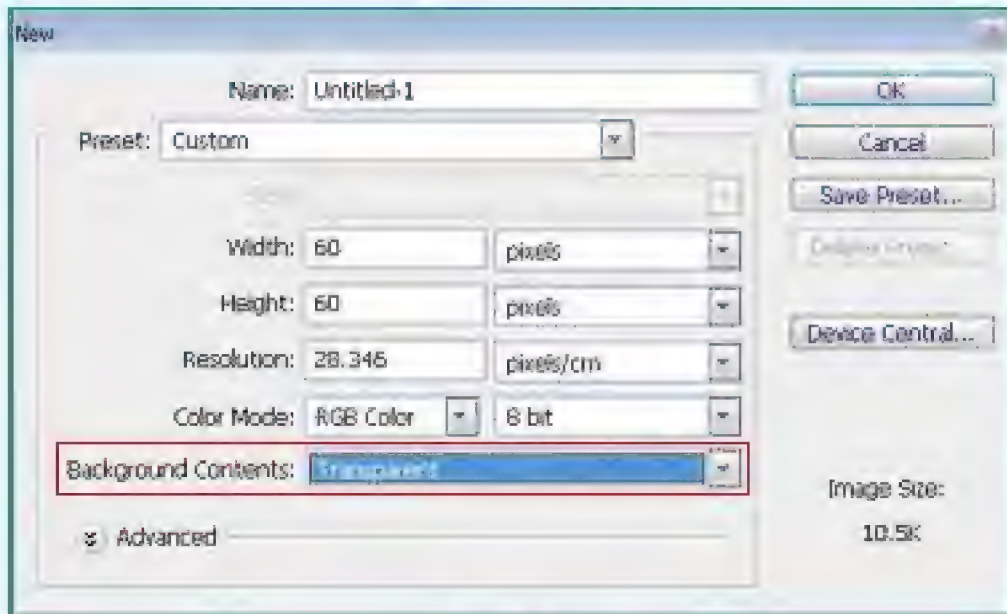
نقوم باختيار الباترونات من المكان الموجودة فيه على الحاسب وبعد ذلك نقوم بالضغط على زر Load سنلاحظ بعدها أنه تم إضافة هذه المجموعة إلى الباترونات وبذلك يمكننا استخدامها ... ونستطيع إستيراد أكثر من مجموعة حسب رغبتنا الأمر مفتوح :





### \* عمل حشو ( باترن ) خاص بنا :

في البداية لابد أن نعرف أن الباترن يمكن أن يكون شكل أو نص أو صورة **الجميع لها نفس الطريقة** وساقوم بتوضيح الطريقة على النص وما يسري على النص يسري على الشكل والصورة ... **والطريقة كالآتي :-**



صورة رقم ( ١ )

نقوم بفتح عمل جديد وبمقاسات تناسب الباترن الخاص بنا ولكن هذه الصورة ستكون الخلفية شفافة كما في الصورة رقم ( ١ ) حيث سنجعل الخلفية شفافة وذلك عن طريق إختيارنا للأمر Transparent من القائمة المحددة **باللون الأحمر** في الصورة رقم ( ١ ) وهنا إخترت مقاس 60 \* 60 على سبيل المثال وبعد ذلك نضغط OK ..



صورة رقم ( ٢ )

بعد ذلك سيخرج لنا العمل كما في الصورة رقم ( ٢ ) وهذا هو شكل العمل الشفاف ...

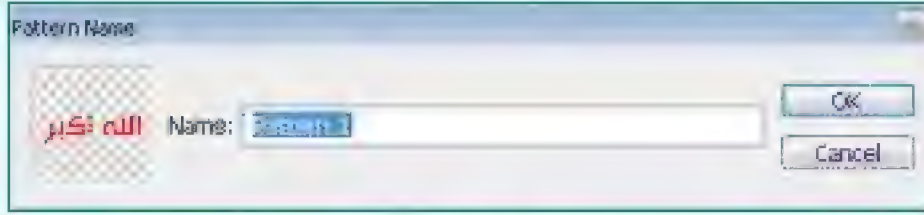


صورة رقم ( ٣ )

بعد ذلك نقوم برسم الشكل أو كتابة النص أو إضافة الصورة الأمر حسب الرغبة وهنا قمنا بكتابة نص وتعبئته **باللون الأحمر** كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

نتابع الطريقة في الصفحة القادمة ...





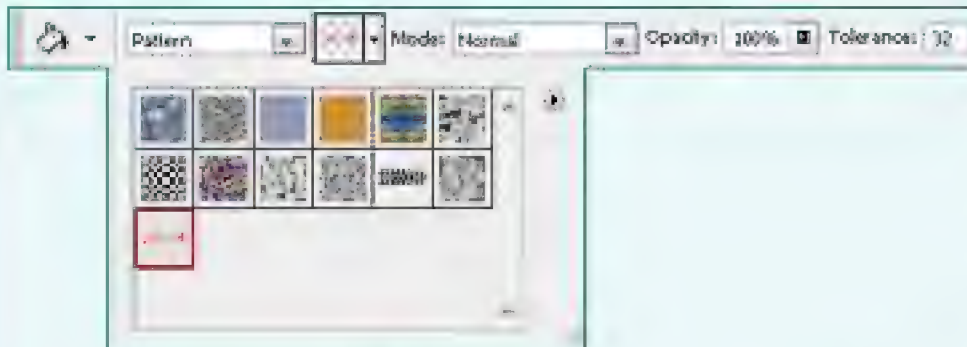
صورة رقم ( ٤ )

بعد ذلك من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمر Define Pattern وبعد أن نختار هذا الأمر ستظهر لنا النافذة كما في الصورة رقم ( ٤ ) ...

في هذه النافذة سنقوم بتسمية هذا الباترن بأي اسم نريده ثم نقوم بالضغط على على OK ...

بهذا يكون الباترن قد أضيفت إلى الباترونات الموجودة في البرنامج ...

بعد ذلك نقوم بإغلاق هذا العمل دون حفظ ...



صورة رقم ( ٥ )

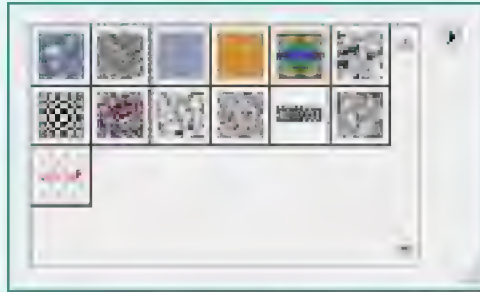
وفي هذه التطبيق قمنا بعمل الخطوات السابقة والنتيجة كان أن النص الذي كتبته قد تحول إلى باترن وأصبح في قائمة أشكال الباترونات كما في المربع الأحمر في الصورة رقم ( ٥ ) ...

**ملاحظة :**

بعد أن نقوم بإضافة الباترن الخاص بنا يتم حفظه على البرنامج ولا تحتاج إلى عمله وإضافته من جديد ...



### \* حفظ الباترونات الخاصة بنا :



صورة رقم ( ١ )

عندما نقوم بعمل مجموعة من الباترونات نحتاج إلى حفظ هذه الباترونات حتى نستطيع إستيرادها في أي وقت وعلى أي حاسب آخر دون الحاجة إلى عملها من جديد .. والطريقة كالآتي :-

سنفرض أننا نريد حفظ مجموعة الباترونات الموجودة في الصورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )

نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم ( ٢ ) ستخرج لنا قائمة نختار منها الأمر **Save Patterns** والمحدد باللون الأزرق بعدها ستخرج لنا نافذة نقوم بتسمية المجموعة ونحدد موقع الحفظ ثم نضغط على زر **Save ...**

وبهذا نكون قد حفظنا هذه المجموعة من الباترونات ...

**ملاحظة هامة جداً :**

يتم حفظ الباترونات كملحقات خارجية بمعنى أنه يمكننا إستيرادها كما تعلمنا في الصفحة ( ٧ ) من هذا الدرس ...



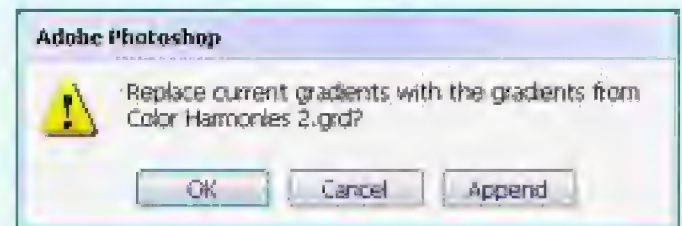
## التدرجات :-

### \* تدرجات الفوتوشوب الأصلية :

توجد هناك تدرجات تأتي مع البرنامج ويمكننا إضافتها بسهولة .. تابعوا معي ..

كما نشاهد في الصورة المجاورة عندما نختار أداة التدرج اللوني ثم نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في خيارات الأداة ستخرج لنا نافذة فيها عدة تدرجات نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأزرق تخرج لنا قائمة ..

في هذه القائمة توجد عدة مجموعات من التدرجات وهي المحددة باللون البنفسجي نختار ما نريد منها وبعد أن نضغط على مجموعة التدرجات التي نريدها تخرج لنا الرسالة التالية :



نقوم بالضغط على Append سنلاحظ بعدها أنه تم إضافة تدرجات جديدة بألوان جديدة إلى التدرجات السابقة ...

ونستطيع إضافة أكثر من مجموعة حسب رغبتنا الأمر مفتوح : ) ...



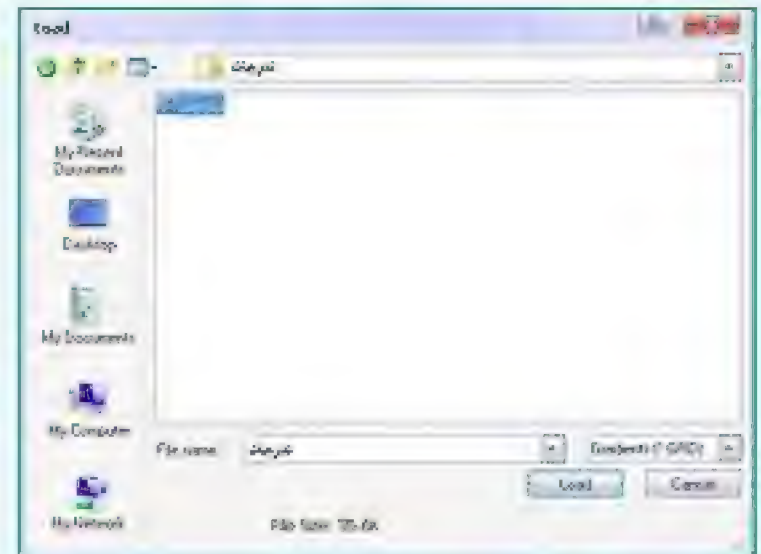


## \* إستيراد تدرجات خارجية للفوتوشوب :



شبكة الإنترنت تحتوي على العديد من التدرجات للفوتوشوب وهذه التدرجات يمكننا إضافتها للبرنامج بعد أن نقوم بحفظ هذه التدرجات على حاسباتنا ... والطريقة كالآتي :-

كما نشاهد في الصورة المجاورة عندما نختار أداة التدرج اللوني ثم نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في خيارات الأداة ستخرج لنا نافذة فيها عدة تدرجات نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأزرق تخرج لنا قائمة نختار منها الأمر Load Gradients وهو المحدد باللون البنفسجي بعدها ستخرج لنا النافذة التالية لكي نختار التدرجات التي قمنا بحفظها من شبكة الإنترنت ...



نقوم باختيار التدرجات من المكان الموجودة فيه على الحاسب وبعد ذلك نقوم بالضغط على زر Load سنلاحظ بعدها أنه تم إضافة هذه المجموعة إلى التدرجات وبذلك يمكننا إستخدامها ...

ونستطيع إستيراد أكثر من مجموعة حسب رغبتنا الأمر مفتوح : ) ...





**\* عمل تدرج خاص بنا :**

الطريقة سهلة جداً ... تابعوا معي ....

نختار أداة التدرج اللوني وبعد ذلك نقوم بالضغط على المنطقة المحددة باللون الأحمر في خيـارات الأداة في الصورة رقم ( ١ ) ...

ستخرج لنا النافذة التالية كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

نقوم بالضغط على زر New والمحدد باللون الأزرق في الصورة رقم ( ٢ ) ..

سنلاحظ بعدها ظهور تدرج جديد كما في المـربع البنفسجي في الصورة رقم ( ٣ ) ...

نقوم بالضغط على التدرج الجديد ونغير في ألوانه حسب رغبتنا ..

وعلى من لم يتذكر كيفية تغيير لون التدرج مراجعة الـدرس الثالث صفحة ( ٥ ) ...

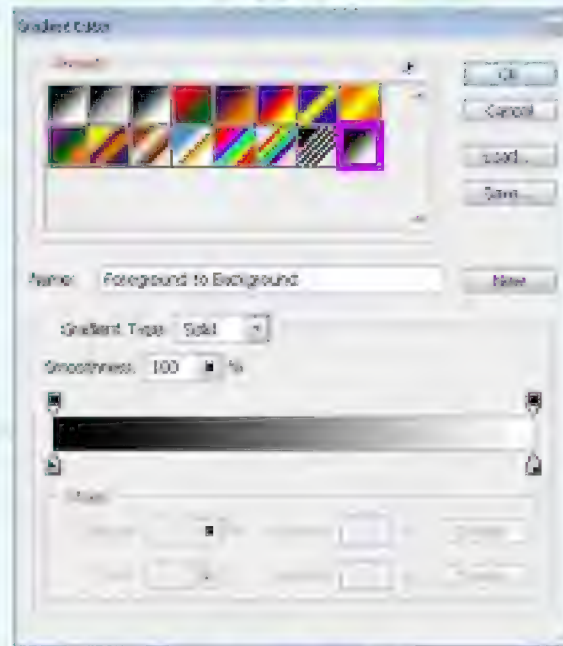
**ملاحظة :**

بعد أن نقوم بعمل التدرج الخاص بنا يتم حفظه على البرنامج ولا نحتاج إلى عمله من جديد ...

صورة رقم ( ١ )



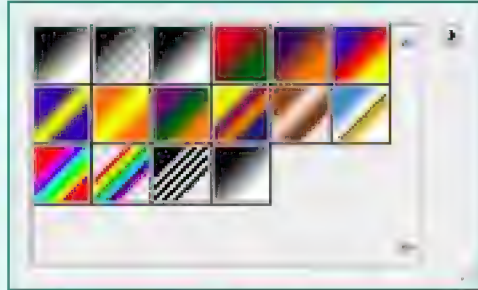
صورة رقم ( ٢ )



صورة رقم ( ٣ )



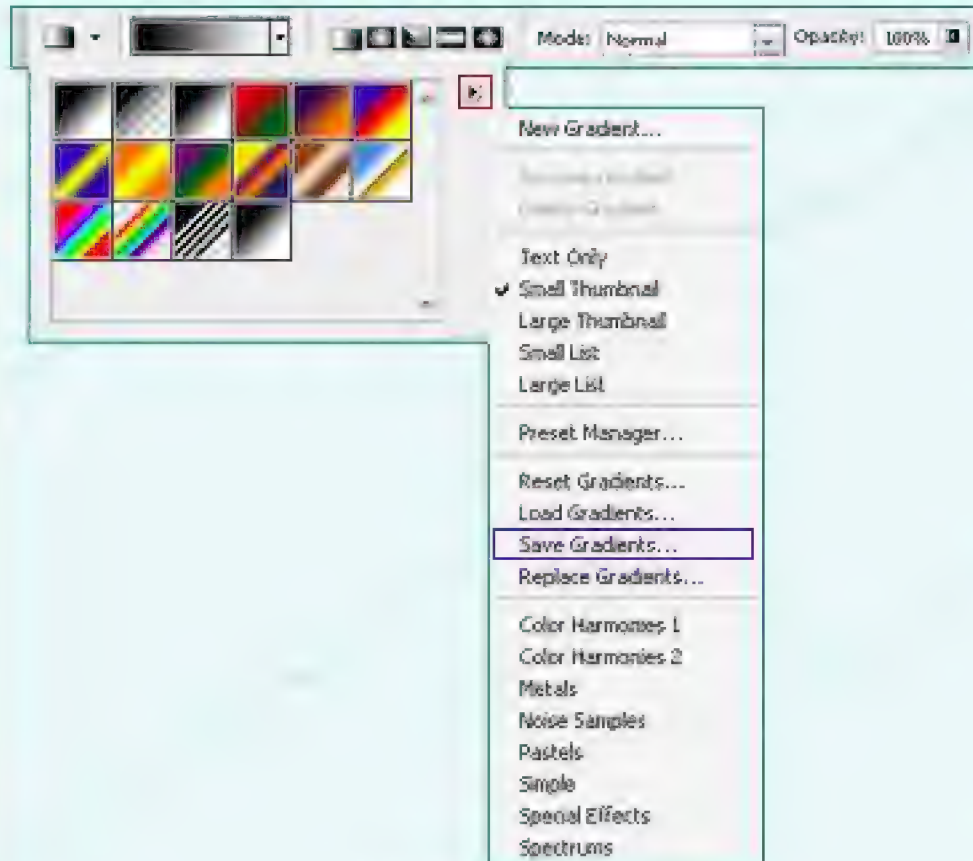
### \* حفظ التدرجات الخاصة بنا :



صورة رقم ( ١ )

عندما نقوم بعمل مجموعة من التدرجات نحتاج إلى حفظ هذه التدرجات حتى نستطيع إستيرادها في أي وقت وعلى أي حاسب آخر دون الحاجة إلى عملها من جديد .. والطريقة كالآتي :-

سنفرض أننا نريد حفظ مجموعة التدرجات الموجودة في الصورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )

نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم ( ٢ ) ستخرج لنا قائمة نختار منها الأمر Save Gradients والمحدد باللون الأزرق بعدها ستخرج لنا نافذة نقوم بتسمية المجموعة ونحدد موقع الحفظ ثم نضغط على زر Save ...

وبهذا نكون قد حفظنا هذه المجموعة من التدرجات ...

ملاحظة هامة جداً :

يتم حفظ التدرجات كملاحظات خارجية بمعنى أنه يمكننا إستيرادها كما تعلمنا في الصفحة ( ١٢ ) من هذا الدرس ...



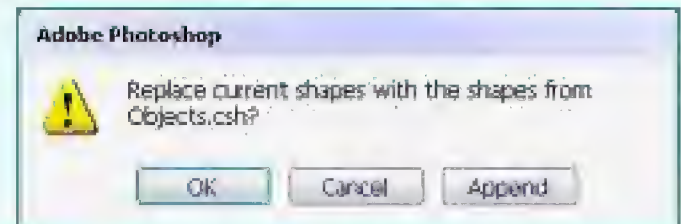
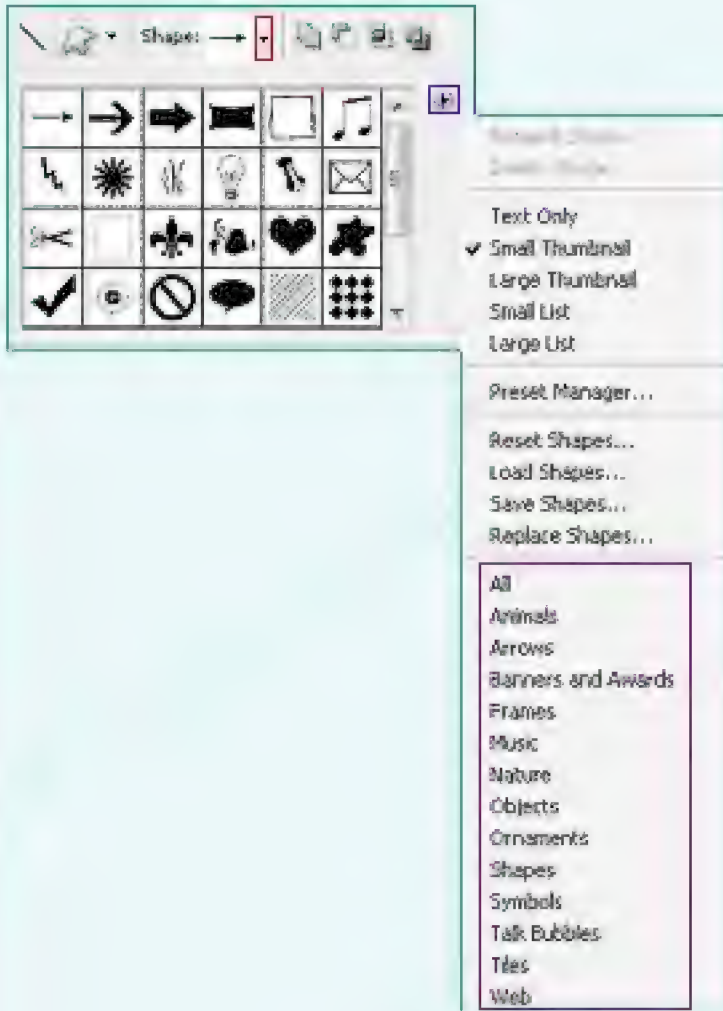
## أشكال أداة القلم :-

### \* أشكال أداة القلم الأصلية :

توجد هناك أشكال تأتي مع البرنامج ويمكننا إضافتها بسهولة .. تابعوا معي ..

كما نشاهد في الصورة المجاورة عندما نختار أداة أشكال القلم ثم نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في خيارات الأداة ستخرج لنا نافذة فيها عدة أشكال نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأزرق تخرج لنا قائمة ..

في هذه القائمة توجد عدة مجموعات من الأشكال وهي المحددة باللون البنفسجي نختار ما نريد منها وبعد أن نضغط على مجموعة الأشكال التي نريدها تخرج لنا الرسالة التالية :



نقوم بالضغط على Append سنلاحظ بعدها أنه تم إضافة أشكال جديدة إلى الأشكال السابقة ...

ونستطيع إضافة أكثر من مجموعة حسب رغبتنا الأمر مفتوح : ) ...

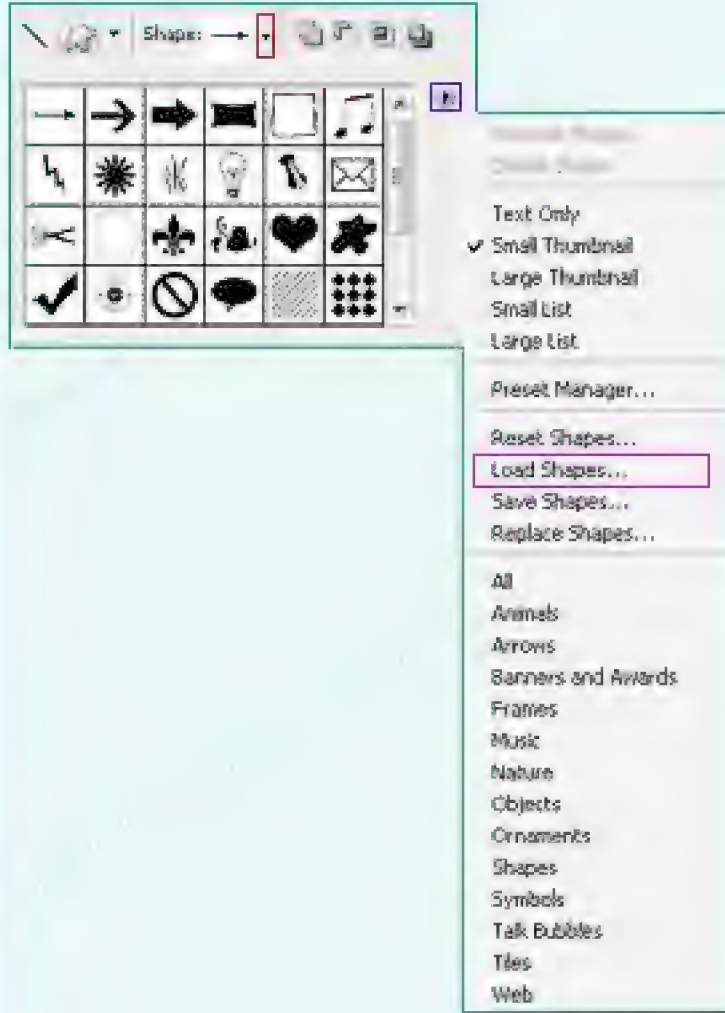
**ملاحظة :** الخيار الأول ( All ) في المستطيل المحدد باللون البنفسجي في الصورة التي في الأعلى يقوم بإضافة جميع الأشكال الموجودة تحته عندما نقوم بإختياره ...



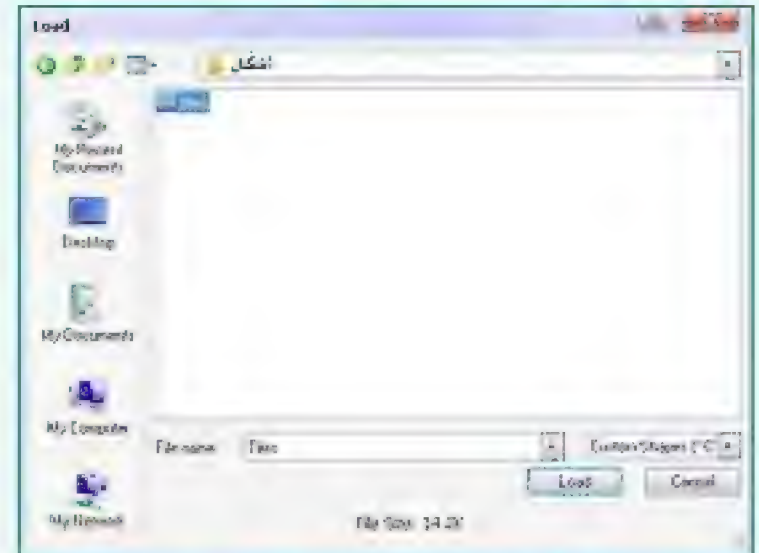


## \* إستيراد أشكال خارجية للفوتوشوب :

شبكة الإنترنت تحتوي على العديد من الأشكال للفوتوشوب وهذه الأشكال يمكننا إضافتها للبرنامج بعد أن نقوم بحفظ هذه الأشكال على حاسباتنا ... والطريقة كالآتي :-



كما نشاهد في الصورة المجاورة عندما نختار أداة أشكال القلم ثم نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في خيارات الأداة ستخرج لنا نافذة فيها عدة أشكال نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأزرق تخرج لنا قائمة نختار منها الأمر Load Shapes وهو المحدد باللون البنفسجي بعدها ستخرج لنا النافذة التالية لكي نختار الأشكال التي قمنا بحفظها من شبكة الإنترنت ...



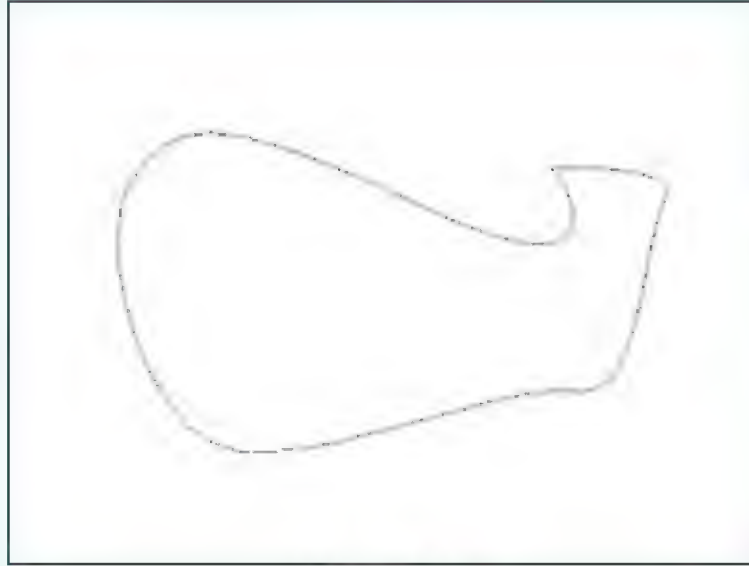
نقوم باختيار الأشكال من المكان الموجودة فيه على الحاسب وبعد ذلك نقوم بالضغط على زر Load سنلاحظ بعدها أنه تم إضافة هذه المجموعة إلى الأشكال وبذلك يمكننا إستخدامها ...

ونستطيع إستيراد أكثر من مجموعة حسب رغبتنا الأمر مفتوح ( ) ...





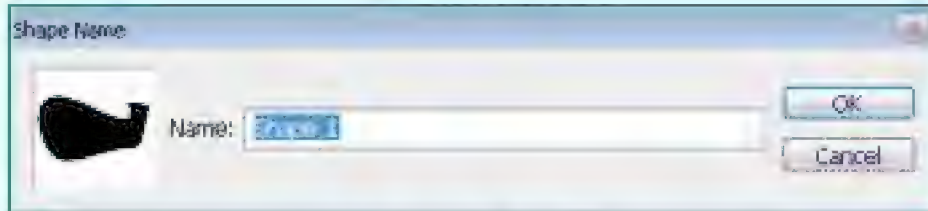
### \* عمل شكل خاص بنا :



صورة رقم ( ١ )

قوموا بفتح عمل جديد بالمقاسات المناسبة للشكل الذي سنرسمه و بأي خلفية ( بيضاء أو شفافة ) وبعد ذلك نختار أداة القلم من صندوق الأدوات ثم نقوم برسم الشكل الذي نريده و في هذا التطبيق سنقوم بإضافة الشكل المرسم في الصورة رقم ( ١ ) ..

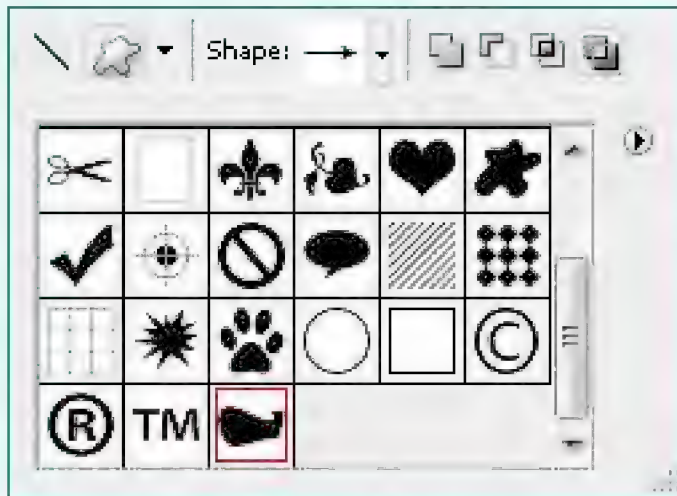
بعد ذلك من القائمة الرئيسية Edit نختار الأمر Define Custom Shape وبعد أن نختار هذا الأمر ستظهر لنا النافذة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...



صورة رقم ( ٢ )

في هذه النافذة سنقوم بتسمية هذا الشكل بأي إسم نريده ثم نقوم بالضغط على على OK ...

وفي هذه التطبيق قمنا بعمل الخطوات السابقة والنتيجة كان أن الشكل الذي رسمته قد أصبح في قائمة أشكال القلم كما في المربع الأحمر في الصورة رقم ( ٣ ) ...



صورة رقم ( ٣ )

### ملاحظة :

بعد أن نقوم بإضافة الشكل الخاص بنا يتم حفظه على البرنامج ولا نحتاج إلى عمله وإضافته من جديد ...

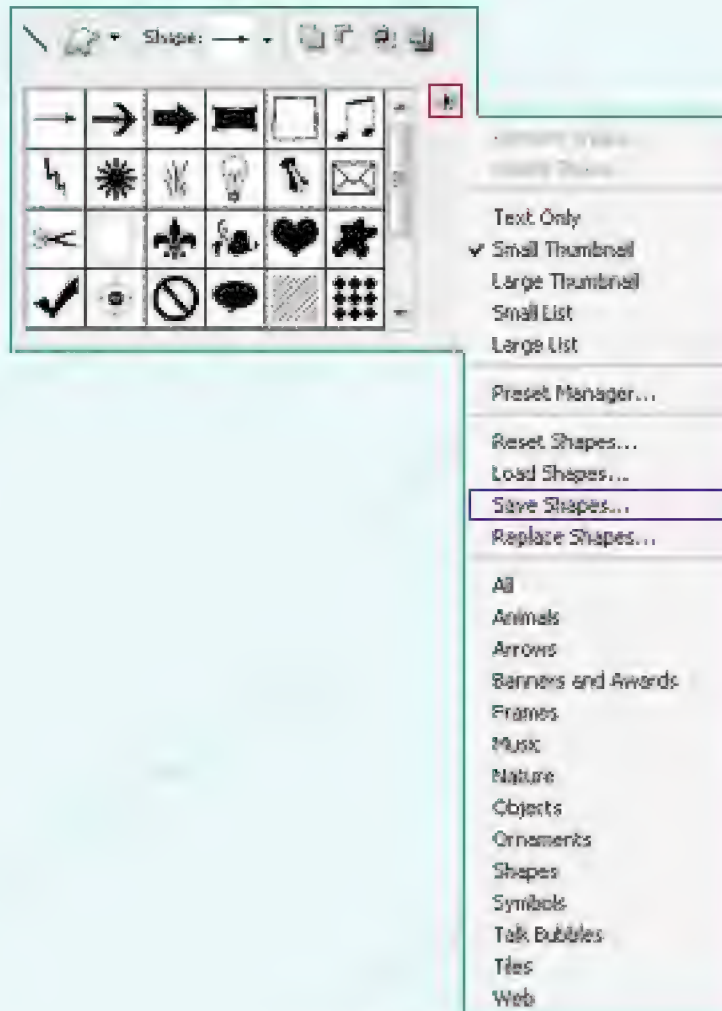
### \* حفظ الأشكال الخاصة بنا :



صورة رقم ( ١ )

عندما نقوم برسم مجموعة من الأشكال نحتاج إلى حفظ هذه الأشكال حتى نستطيع إستيرادها في أي وقت وعلى أي حاسب آخر دون الحاجة إلى عملها من جديد .. **والطريقة كالآتي :-**

سنفرض أننا نريد حفظ مجموعة الأشكال الموجودة في الصورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )

نقوم بالضغط على الزر المحدد **باللون الأحمر** في الصورة رقم ( ٢ ) ستخرج لنا قائمة نختار منها الأمر **Save Shapes** والمحدد **باللون الأزرق** بعدها ستخرج لنا نافذة نقوم بتسمية المجموعة ونحدد موقع الحفظ ثم نضغط على زر **Save ...**

وبهذا نكون قد حفظنا هذه المجموعة من الأشكال ...

### ملاحظة هامة جداً :

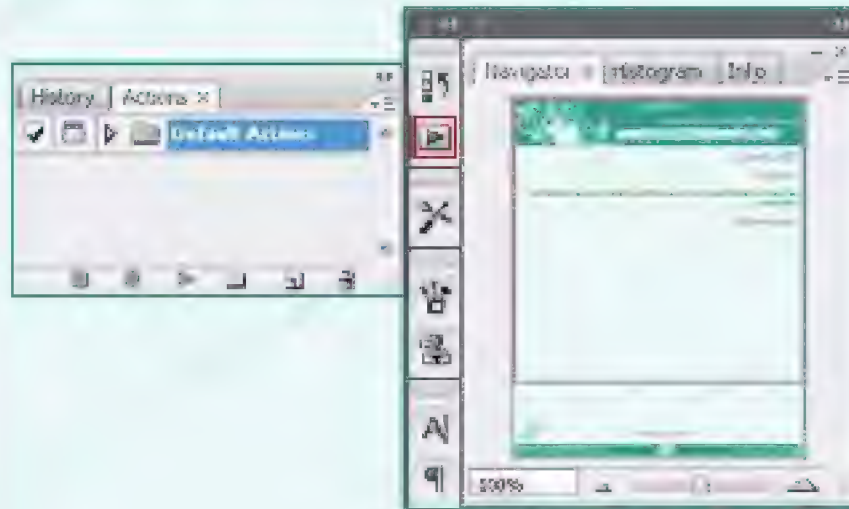
يتم حفظ الأشكال كملفات خارجية بمعنى أنه يمكننا إستيرادها كما تعلمنا في الصفحة ( ١٦ ) من هذا الدرس ...



## الأكشن (العمليات) :-

### \* ماهو الأكشن (العمليات) ؟

هو مجموعة من العمليات المسجلة على ملف يسمى بالأكشن أو العمليات نستطيع تنفيذها على عناصر التصميم ..



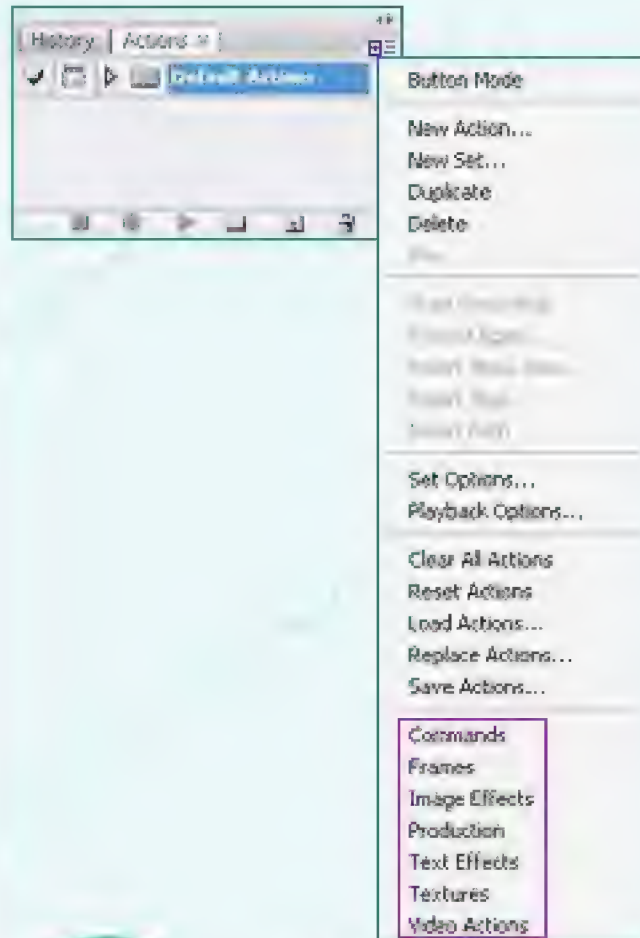
صورة رقم ( ١ )

### \* ملفات الأكشن (العمليات) الأصلية للفوتوشوب :

نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم ( ١ ) ستخرج لنا نافذة الأكشن بجانبه كما في الصورة رقم ( ١ ) ...

بعد ذلك نقوم بالضغط على الزر المحدد باللون الأزرق في الصورة رقم ( ٢ ) ستخرج لنا قائمة تحتوي على عدة أكشنات ( عمليات ) وهي المحددة باللون البنفسجي ، وبعد ذلك نقوم بالضغط على المجموعة التي نريدها بعدها سيتم إضافة هذه العمليات إلى العمليات السابقة ...

ونستطيع إضافة أكثر من مجموعة أكشن ...



صورة رقم ( ٢ )



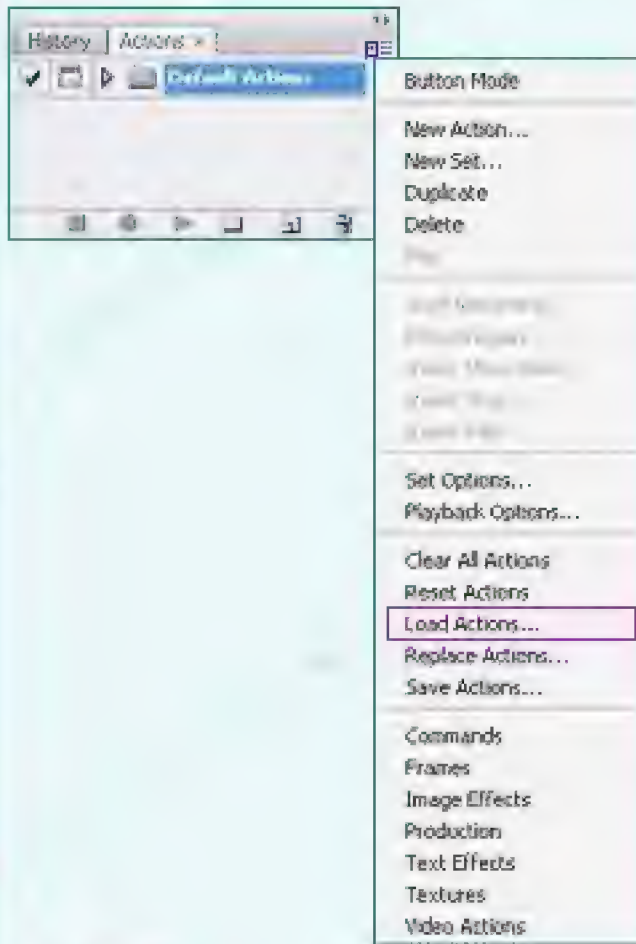
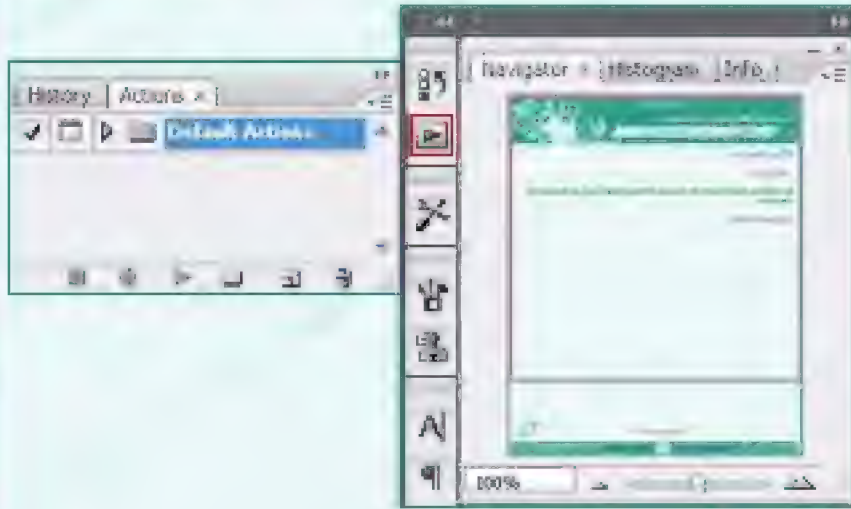
**\* إستيراد ملفات الأكشن ( العمليات ) للفوتوشوب :**

شبكة الإنترنت تحتوي على العديد من العمليات للفوتوشوب وهذه العمليات يمكننا إضافتها للبرنامج بعد أن نقوم بحفظ هذه العمليات على حاسباتنا ... **والطريقة كالآتي :-**

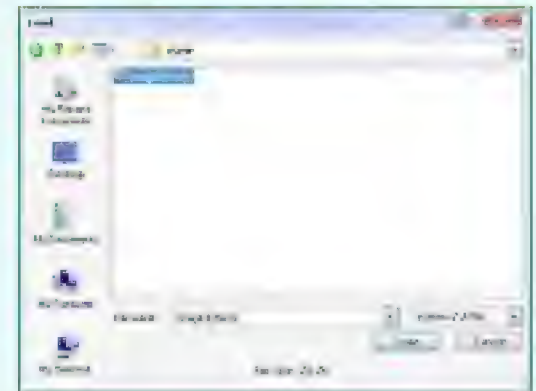
نقوم بالضغط على الزر المحدد **باللون الأحمر** في الصورة رقم ( ١ ) ستخرج لنا نافذة الأكشن بجانبه كما في الصورة رقم ( ١ ) ...

بعد ذلك نقوم بالضغط على الزر المحدد **باللون الأزرق** في الصورة رقم ( ٢ ) ستخرج لنا قائمة نختار منها الأمر Load Actions وهو المحدد **باللون البنفسجي** بعدها ستخرج لنا النافذة التالية لكي نختار العمليات التي قمنا بحفظها من شبكة الإنترنت ...

صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )



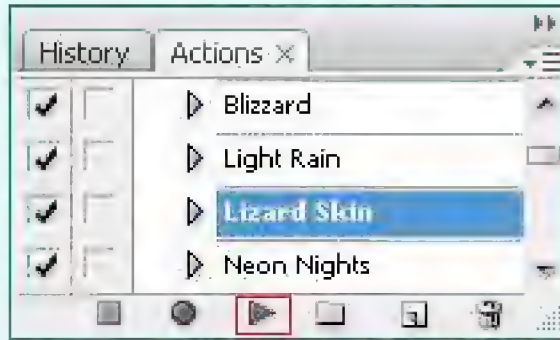
نقوم باختيار العمليات من المكان الموجودة فيه على الحاسب وبعد ذلك نقوم بالضغط على زر Load سنلاحظ بعدها أنه تم إضافة هذه العمليات وبذلك يمكننا إستخدامها ...

ونستطيع إستيراد أكثر من مجموعة حسب رغبتنا الأمر مفتوح ( ) ...





صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )



صورة رقم ( ٣ )

### \* مثال على طريقة إستخدام الأكشن ( العمليات ) :

قبل أن نبدأ في المثال لابد أن نعرف أن هناك عمليات خاصة بالنصوص وأخرى خاصة بالصـور وأخرى خاصة بالتحديد وهكذا .. وطريقة الإستخدام واحد وفي هذا المثال ستكون **الغاية خاصة بالصـور** ...

في هذا التطبيق سأقوم بتفيذ عملية على الصورة الموجودة في الصورة رقم ( ١ ) ...

والآن قممت بإظهار نافذة العمليات كما عرفنا ذلك سابقاً واخترت أحد العمليات ثم قممت بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم ( ٢ ) ...

فكانت النتيجة النهائية للصورة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

### ملاحظات :

- قبل أن نقوم بعمل الأكشن ( العملية ) على الصورة نقوم بالضغط على الطبقة الخاصة بها ..

- للترجع عن العمليات نقوم بالضغط على إختصار Ctrl + Alt + Z عدة مرات حتى تعود الصورة إلى حالتها الأصلية وهكذا مع بقية العناصر ...





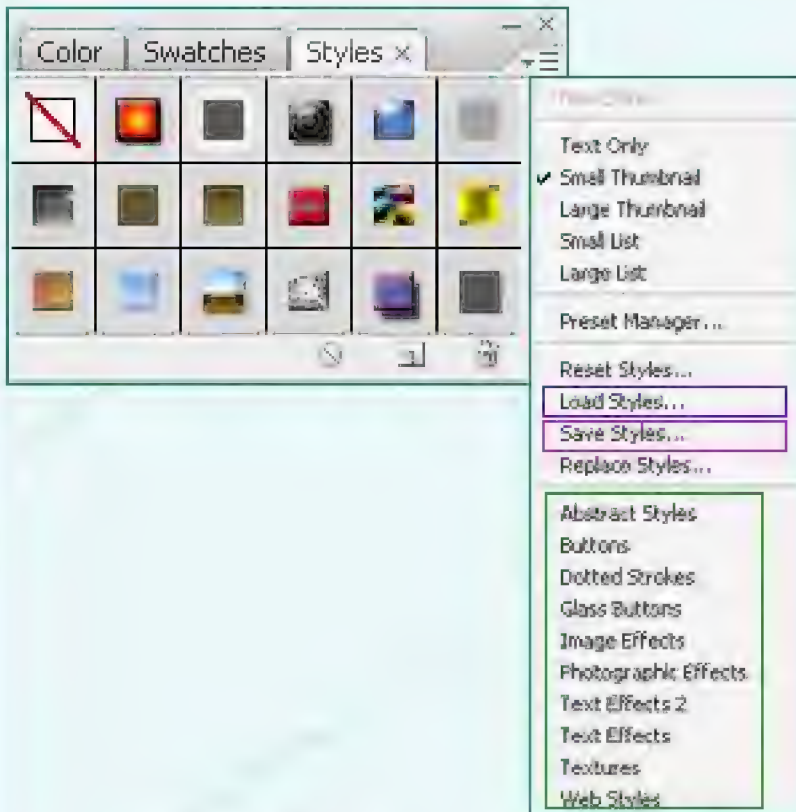
## الأنماط ( الاستايلات ) :-



صورة رقم ( ١ )

كما نشاهد في الصورة رقم ( ١ ) هذه هي نافذة الأنماط وهي توجد فوق نافذة الطبقات أي أنها توجد في الواجهة الرئيسية للبرنامج ...

وبالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم ( ١ ) ستخرج لنا القائمة كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...



صورة رقم ( ٢ )

وسنتعامل مع الأنماط ( الاستايلات ) كما كنا نتعامل مع الفرش والبايرن .... إلخ والتوضيح كالآتي :-

- الأمر المحدد باللون الأزرق Load Styles نستطيع من خلاله إستيراد الأنماط الخارجية ...

- الأمر المحدد باللون البنفسجي Save Styles نستطيع من خلاله حفظ الأنماط ...

- الأوامر المحددة باللون الأخضر هي أنماط الفوتوشوب الأصلية نختار منها ما يناسبنا ونستطيع أيضاً إضافة أكثر من مجموعة ...

(( بحمد الله إنتهى الدرس الثاني عشر ))



## الحركة ( Animations )

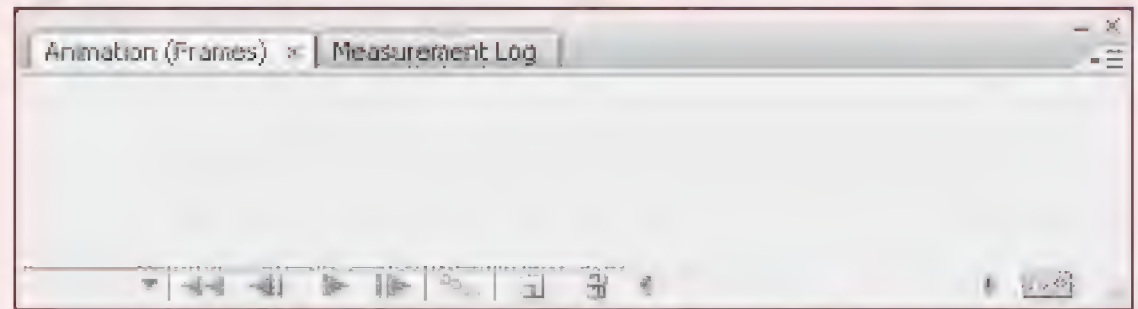
بداية لابد أن نعرف أن الفوتوشوب برنامج للتصميم بالدرجة الأولى وبالنسبة للحركة فهي جزء جانبي منه وليس رئيسي وتوجد برامج خاصة بالحركة ومن أقواها برنامج الفلاش .. وفي هذا الدرس بعون الله تعالى سنتعلم كيف نحرك عناصر التصميم عن طريق الفوتوشوب وطريقة حفظها بالصيغة المناسبة لها إذا فلنستعد ونتوكل على الله ...

### نافذة الحركة :-

في الإصدارات الأولى للفوتوشوب كانت الحركة لها برنامج خاص يسمى بالإيميج ردي ولكن تم دمجها مع برنامج الفوتوشوب في برنامج واحد ...

ولكي نقوم بالحركة لابد أن نقوم بإظهار نافذة الحركة ويكون إظهارها كالآتي :

من القائمة الرئيسية Window في الصورة المجاورة نختار الأمر Animation ستظهر لنا بعدها النافذة التالية وهي النافذة الخاصة بالحركة ...



ويجب علينا أن ننتبه لطريقة إظهار هذه النافذة لأننا سنستخدمها في تطبيقات هذا الدرس ...

وقبل أن ندخل في التطبيقات على الجميع الإطلاع على الدرس الأول صفحة ( ٥ ) ...

Window

Arrange

Workspace

Actions

Alt+F9

Animation

Brushes

F5

Channels

Character

Clone Source

✓ Color

F6

Diacritics Positioning

Histogram

History

Info

F8

Layer Comps

✓ Layers

F7

Measurement Log

✓ Navigator

✓ Options

Paragraph

Paths

Styles

Swatches

Tool Presets

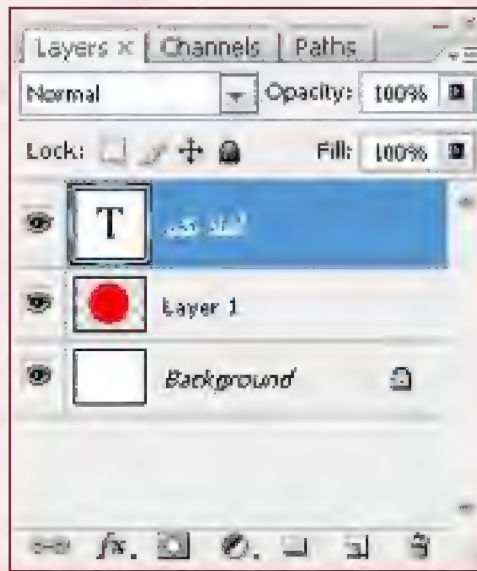
✓ Tools

✓ 1 01.psd

## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الأول

نقوم بفتح عمل جديد بأي مقاس ثم نقوم برسم دائرة ونكتب عليها أي نص كما في الصورة رقم ( ١ ) مع العلم أن الدائرة في طبقة والنص في طبقة أخرى كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

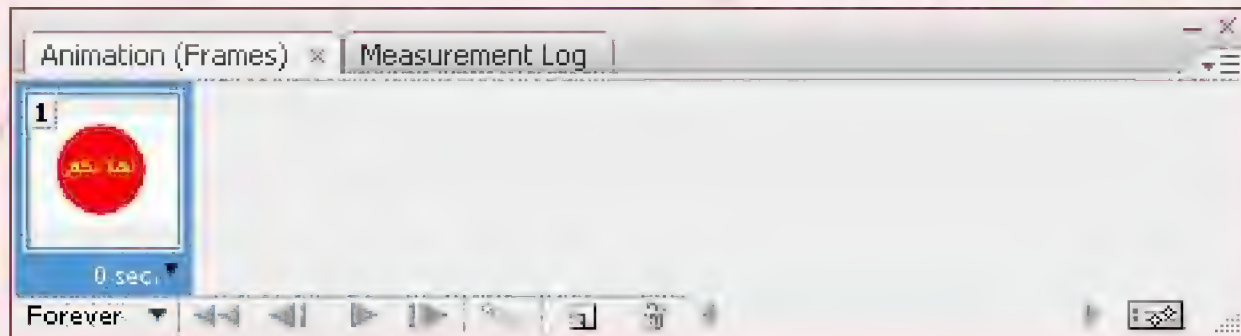


صورة رقم ( ٢ )



صورة رقم ( ١ )

بعد ذلك نقوم بإظهار نافذة الحركة وذلك بالضغط على الأمر Animation من القائمة الرئيسية Window ستخرج لنا النافذة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...



صورة رقم ( ٣ )

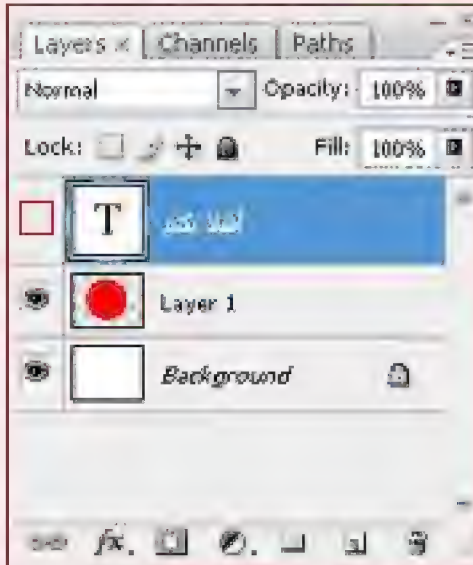
نتابع التطبيق في الصفحة القادمة ...



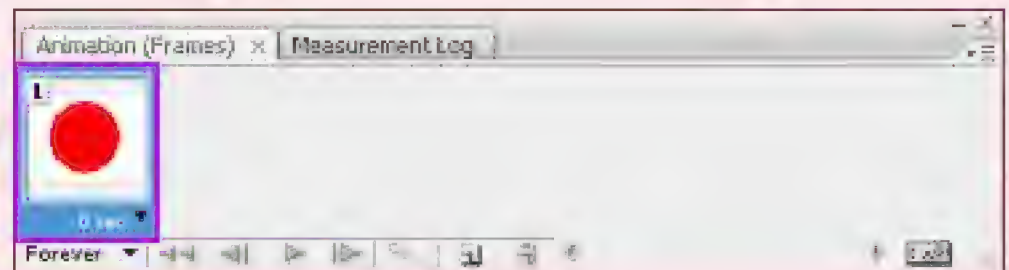


## تطبيقات على الدرس :-

بعد ذلك نقوم بإخفاء طبقة النص وذلك بالضغط على مكان العين والمحدد باللون الأحمر في الصورة رقم ( ٤ ) سنلاحظ أن النص إختفى من طبقة الحركة كما في الصورة رقم ( ٥ ) والمحددة باللون البنفسجي ..

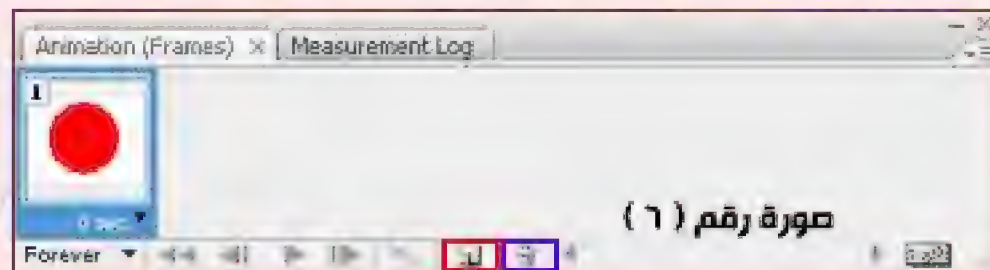


صورة رقم ( ٤ )

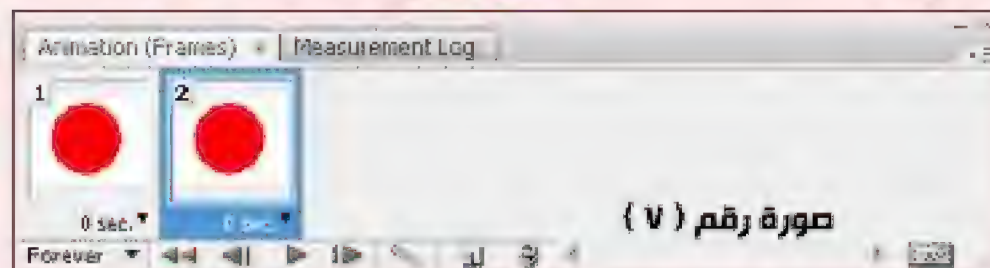


صورة رقم ( ٥ )

بعد ذلك نقوم بإنشاء طبقة حركة جديدة وذلك بالضغط على الزر المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم ( ٦ ) سنلاحظ بعدها ظهور طبقة حركة جديد كما في الصورة رقم ( ٧ ) ... مع العلم أن الزر المحدد باللون الأزرق في الصورة رقم ( ٦ ) هو الزر الخاص بحذف طبقة الحركة ..



صورة رقم ( ٦ )



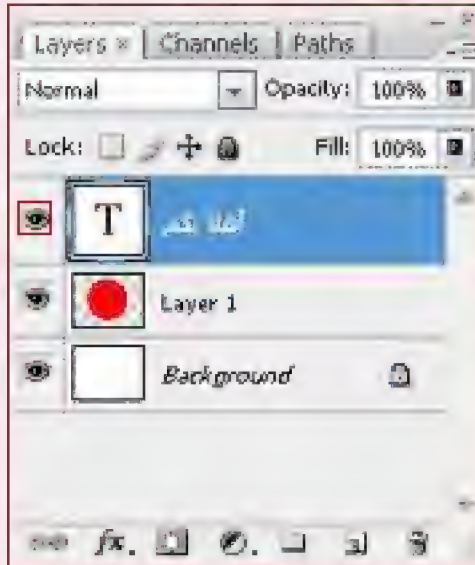
صورة رقم ( ٧ )

لتابع التطبيق في الصفحة القادمة ...

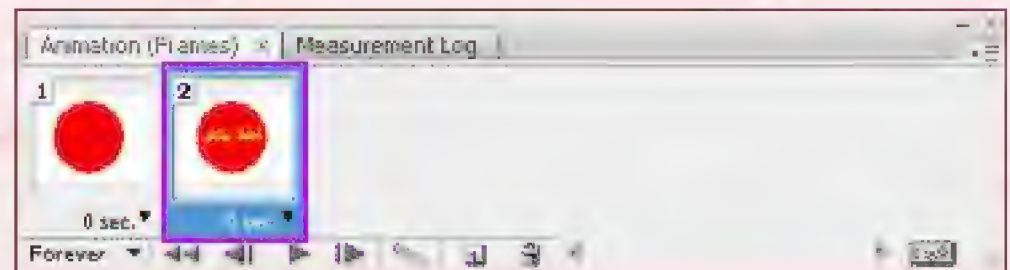


## تطبيقات على الدرس :-

بعد ذلك نقوم بإظهار طبقة النص وذلك بالضغط على مكان العين والمحدد باللون الأحمر في الصورة رقم ( ٩ ) سنلاحظ أن النص ظهر في طبقة الحركة الثانية كما في الصورة رقم ( ٨ ) والمحددة باللون البنفسجي ..

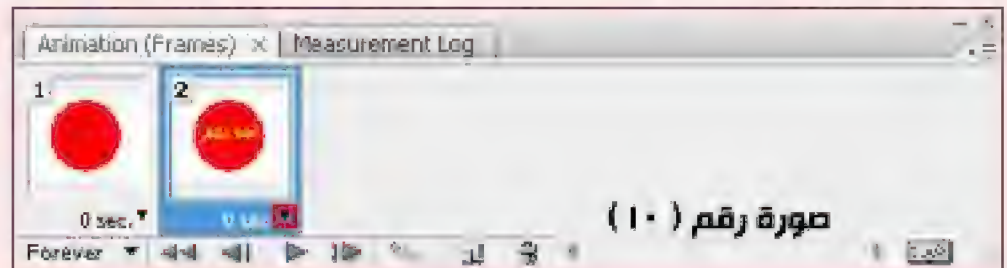


صورة رقم ( ٩ )

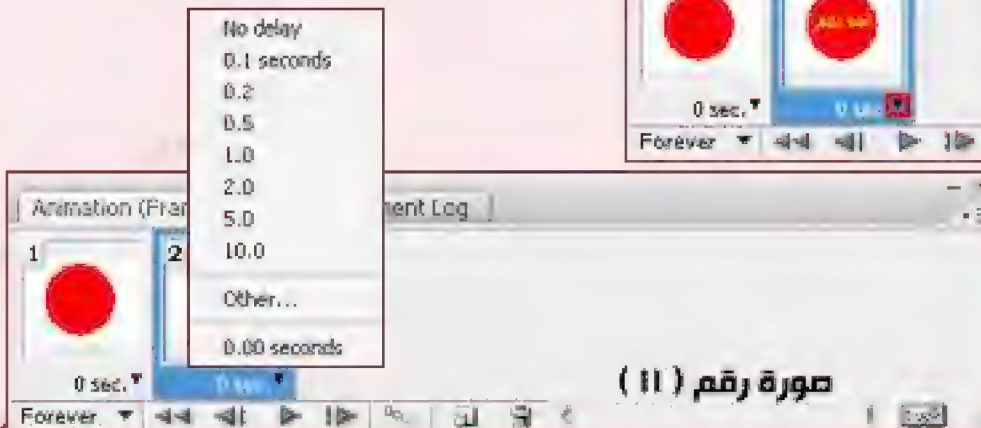


صورة رقم ( ٨ )

بقي الآن أن نتحكم في سرعة الحركة ويجب أن نعرف أننا نستطيع التحكم في سرعة الحركة لكل طبقة من طبقات الحركة وذلك بالضغط على السهم الصغير الموجود في أسفل كل طبقة كما في المربع المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم ( ١٠ ) وبالضغط عليه تخرج لنا قائمة فيها عدة خيارات كما في الصورة رقم ( ١١ ) نختار منها ما يناسبنا مع العلم أن الأرقام هنا بوحدة الثانية ...



صورة رقم ( ١٠ )



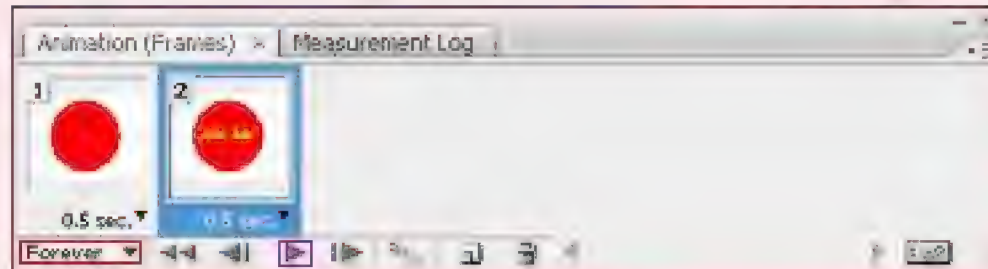
صورة رقم ( ١١ )

نتابع التطبيق في الصفحة القادمة ...



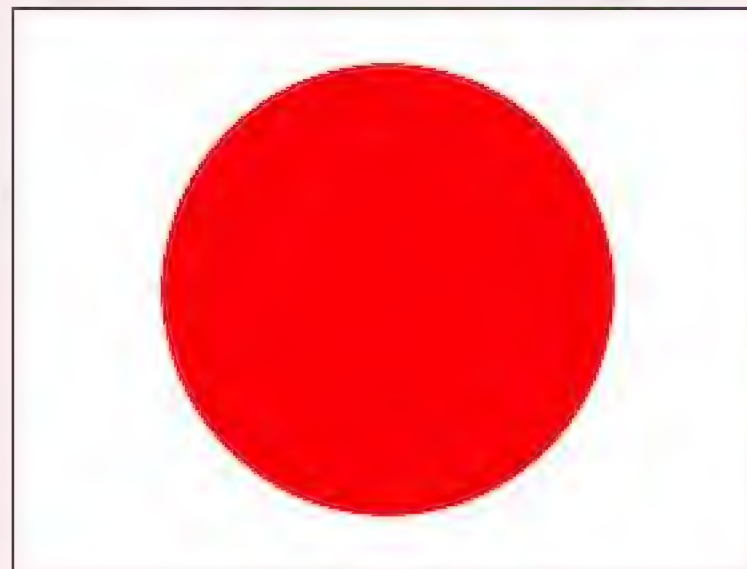
## تطبيقات على الدرس :-

وفي هذا التطبيق اخترت خيارات السرعة كما هي موضحة أمامنا في الصورة رقم ( ١٢ ) وأود أن أشير إلى نقطة مهمة جداً وهي القائمة المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم ( ١٢ ) وهي تحتوي على ثلاثة أوامر فالأمر Once يعجل الحركة تتم مرة واحدة فقط أما الأمر Forever يقوم بإعادة الحركة باستمرار وهو الخيار الأفضل أما الأمر Other فنستطيع من خلاله أن ندخل عدد مرات تكرار الحركة وفي هذا التطبيق سأختار الأمر Forever وهو الأفضل ...



صورة رقم ( ١٢ )

والآن انتهينا من عمل الحركة بقي الأن أن نرى نتيجة العمل كما ما علينا هو الضغط على الزر المحدد باللون البنفسجي في الصورة رقم ( ١٢ ) فتكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ١٣ ) حيث سنلاحظ أن كلمة " أهلا بكم " تظهر وتختفي ...



صورة رقم ( ١٣ )

## استفدنا من التطبيق الأول :-

أحببت أن أبدأ بالتطبيق في أول الدرس دون شرح مسبق، لأننا عندما نطبق التطبيق سنفهم مباشرة طريقة تحريك العناصر في الفوتوشوب وما طبقناه في التطبيق الأول يسيري على جميع العناصر فليس شرطاً أن تكون الحركة على عنصرين أو يكون عدد طبقات الحركة طبقتين كما في التطبيق الأول وإنما الأمر مفتوح وعندما نفكر قليلاً سنبتكر أفكار جديدة للحركة فالأمر يحتاج إلى عقول إبداعية فقط ...

## استفدنا من التطبيق الأول :

- أننا نقوم بالتصميم أولاً ثم بعد الإنتهاء من التصميم نقوم بإضافة الحركة ...
- أن الحركة عبارة عن ظهور عناصر وإخفاء عناصر ولهذا ذكرنا في البداية أن الحركة في هذا البرنامج محدودة ...
- أن هناك طبقات للحركة نتحكم من خلالها في الحركة ...
- في كل طبقة من طبقات الحركة نستطيع إظهار أكثر من عنصر وإخفاء أكثر من عنصر ...
- أننا نستطيع التحكم في سرعة الحركة لكل طبقة من خلال إختيارنا لعدد الثواني ...
- أننا نستطيع التحكم في عدد مرات تكرار حركة التصميم ...

## ملاحظة هامة جداً :

عندما نريد حفظ هذا العمل المتحرك نحفظه بصيغة GIF و لمعرفة ذلك بالتفصيل يرجى مراجعة الدرس الأول صفحة ( ٥ ) ...

والآن مع التطبيق الثاني ولكن في الصفحة القادمة : ) ...

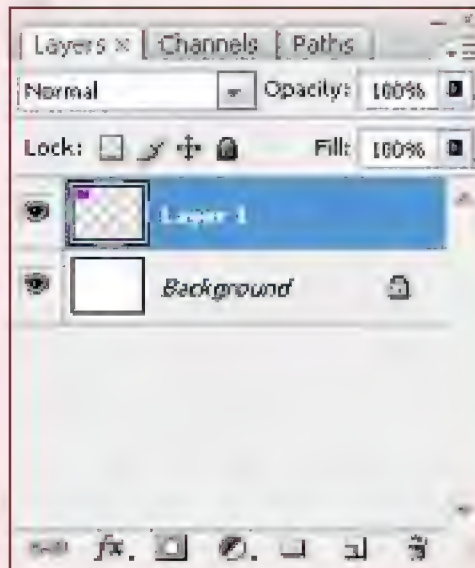




## تطبيقات على الدرس :-

### التطبيق الثاني

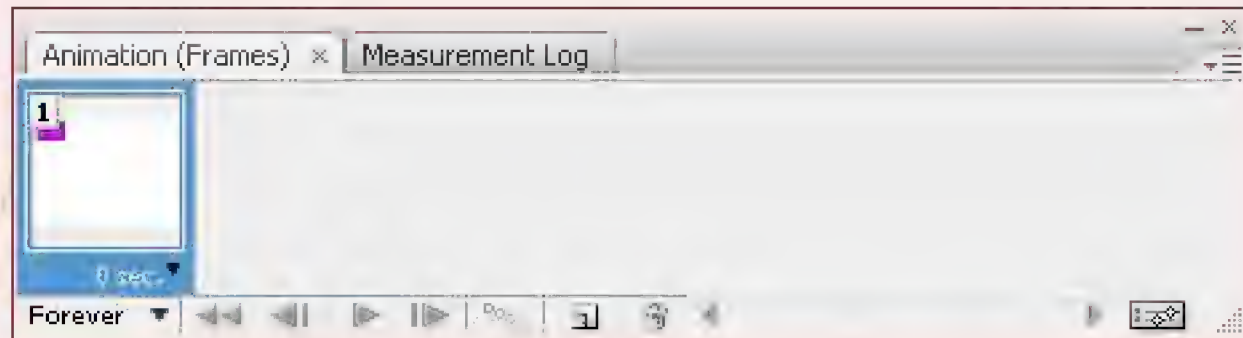
نقوم بفتح عمل جديد بأي مقاس ثم نقوم بإضافة أي عنصر وفي هذا التطبيق سأقوم برسم مستطيل  
كما في الصورة رقم ( ١ ) وفي طبقة واحدة كما في الصورة رقم ( ٢ ) وبعدها نقوم بإظهار نافذة  
الحركة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...



صورة رقم ( ٢ )



صورة رقم ( ١ )

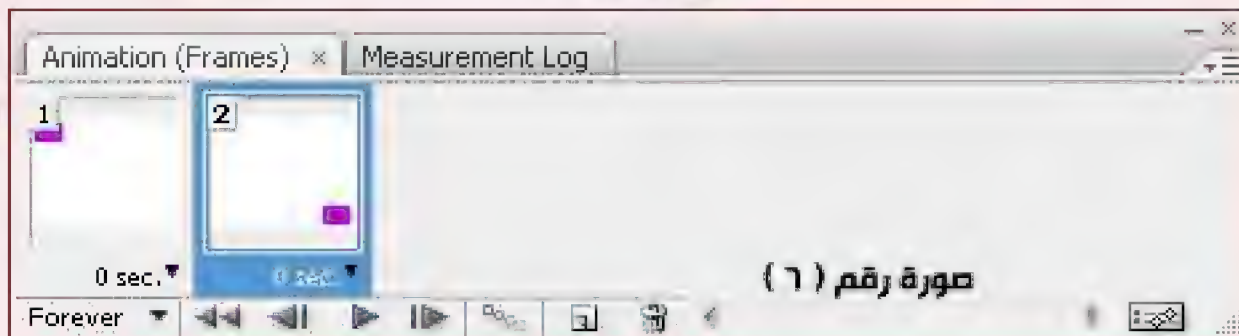
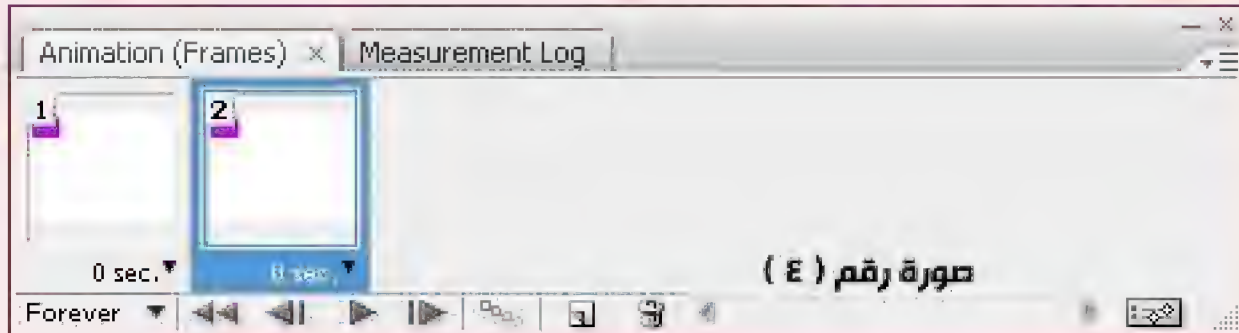


صورة رقم ( ٣ )

نتابع التطبيق في الصفحة القادمة ...

## تطبيقات على الدرس :-

بعد ذلك نقوم بإنشاء طبقة حركة جديدة كما في الصورة رقم ( ٤ ) وبعد ذلك نقوم عن طريق أداة التحريك بتحريك المستطيل إلى أسفل اليمين كما في الصورة رقم ( ٥ ) **سنلاحظ أن مكان المستطيل قد تغير في طبقة الحركة الثانية كما في الصورة رقم ( ٦ ) ....**

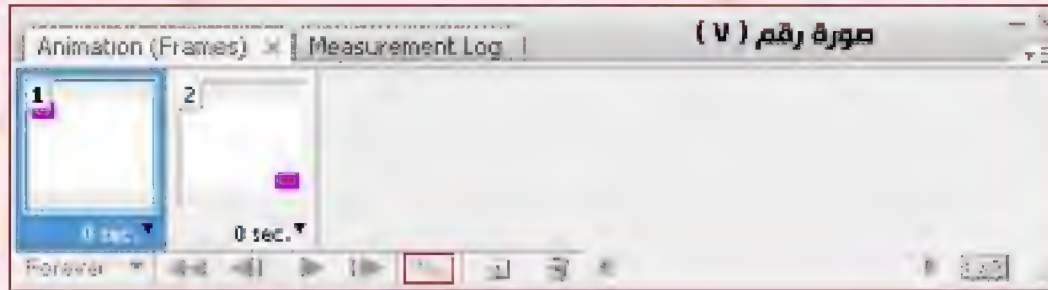


لتابع التطبيق في الصفحة القادمة ...



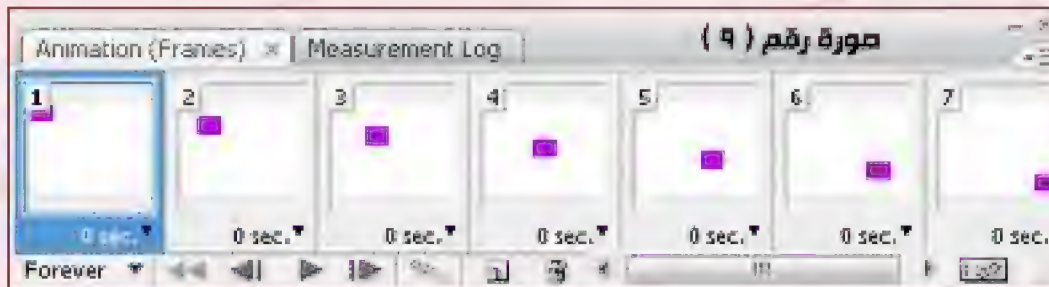
## تطبيقات على الدرس :-

ثم نقوم بالضغط على طبقة الحركة الأولى وبعدها نضغط على الزر المحدد باللون الأحمر كما في الصورة رقم ( ٧ ) ستظهر لنا النافذة كما في الصورة رقم ( ٨ ) حيث أدخلت الرقم 5 في خانة Frames to Add وهي الخانة الخاصة بعد الطبقات التي سيتم إضافتها حتى يصل المستطيل من مكانه في الطبقة الأولى إلى مكانه في الطبقة الثانية وهنا الرقم 5 على سبيل المثال فالأمر حسب رؤية كل مصمم بعد ذلك نقوم بالضغط على OK ستكون 5 طبقات إضافية بين الطبقتين كما في الصورة ( ٩ ) ...



### ملاحظة هامة :

بالنسبة للنافذة الموجودة في الصورة رقم ( ٨ ) فإنها تحتوي على عدة خيارات يمكننا الاستفادة منها ولكني لن أستطيع سرد كل هذه الخيارات سأترك الأمر لكم عليكم التجربة وأعتقد أن الخيارات واضحة نوعاً ما ...



والآن مع النتيجة النهائية التطبيق ولكن في الصفحة القادمة : ...



## تطبيقات على الدرس :-

الآن نقوم بالضغط على هذا الزر ( ▶ ) لنرى النتيجة النهائية لهذا التطبيق كما في الصورة رقم ( ١٠ ) حيث سنلاحظ أن المستطيل بدأ من مكانه في الأعلى وتحرك حتى وصل إلى مكانه في أسفل اليمين ...



صورة رقم ( ١٠ )

## استفدنا من هذا التطبيق :-

أنه عن طريق هذا الخيار ( □ ) يمكننا تحريك العناصر من مكانها إلى أي مكان نحدده على التصميم كما أننا نلحكم في عدد طبقات الحركة وذلك حسب العدد الذي ندخله في خانة Frames to Add وهذا العدد يكون حسب رؤية كل مصمم ...

**ملاحظة هامة جداً :**

عندما نريد حفظ هذا العمل المتحرك نحفظه بصيغة GIF و لمعرفة ذلك بالتفصيل يرجى مراجعة الدرس الأول صفحة ( ٥ ) ...





**همة قبل إنهاء الدرس :-**

في نهاية هذا الدرس أنصحكم بتصفح الدروس الخاصة بالحركة في الفوتوشوب في شبكة الإنترنت  
ففيها الكثير من الأفكار الجميلة مثل فكرة الجليتر ...

وأيضاً أنتم بدوركم عليكم محاولة إبتكار أفكار جديدة ....

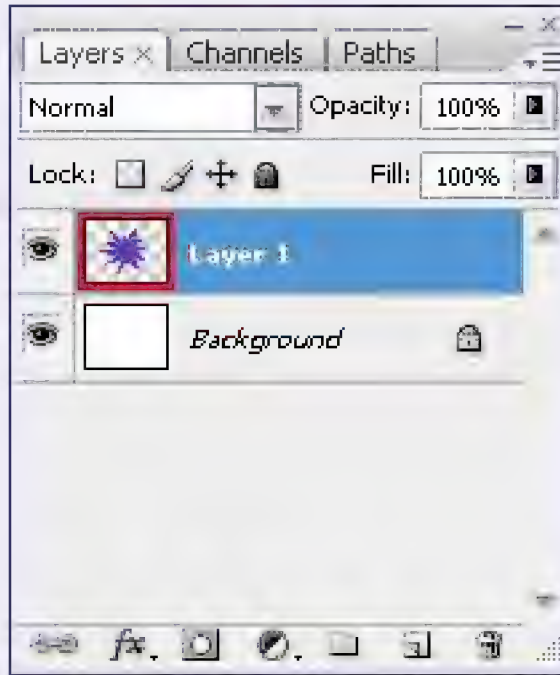
.. وفقكم الله تعالى ..

**(( بحمد الله إنتهى الدرس الثالث عشر ))**



## تطبيقات عامة

في هذا الدرس بعون الله تعالى سنأخذ بعض التطبيقات العامة على ما تعلمناه سابقاً بالإضافة إلى بعض التطبيقات التي سنتعرف فيها على معلومات جديدة ... إذا فلنستعد ونتوكل على الله ...



صورة رقم ( ١ )

### التطبيق الأول :

في هذا التطبيق سنتعلم كيف نحدد كل العناصر الموجودة في أي طبقة من خلال الضغط عليها ...

وفي هذا التطبيق سنفرض أننا نريد أن نحدد العنصر الموجود داخل الطبقة ( Layer 1 ) في الصورة رقم ( ١ ) ...

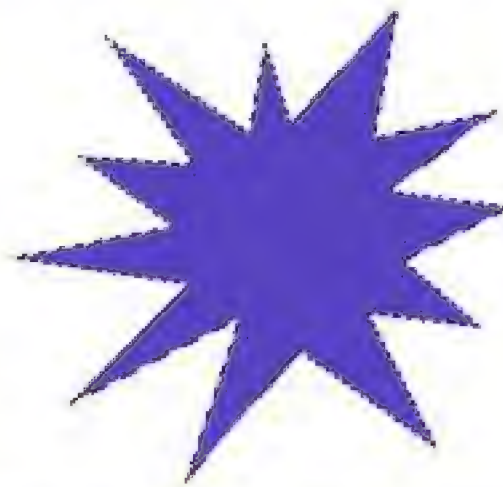
والطريقة سهلة جداً وهي كالآتي :

نضغط على زر **Ctrl** ونحن مستمرين في الضغط عليه نضغط بزر الفأرة على المنطقة المحددة باللون الأحمر في الصورة رقم ( ١ ) ...

ستكون النتيجة هي أن العنصر الموجود داخل هذه الطبقة تم تحديده كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

**ملاحظة :**

حتى لو كان داخل الطبقة أكثر من عنصر فإننا باستخدام هذه الطريقة نستطيع تحديد جميع العناصر التي توجد داخل هذه الطبقة ..



صورة رقم ( ٢ )






## التطبيق الثاني :-

في هذا التطبيق سنقرب من استخدام أمر ( Inverse )  
التحديد العكسي الموجود في القائمة الرئيسية Select ...

وفي هذا التطبيق سنفرض أن هناك دائرة ومربع ومثلث  
موجودة داخل الطبقة ١ ( Layer 1 ) في الصورة رقم ( ١ ) ..

سنقوم في هذا التطبيق بمسح الدائرة والمربع ونجعل  
الطبقة تحتوي على المثلث فقط باستخدام  
أمر التحديد العكسي ( Inverse ) ...

والطريقة كالآتي :

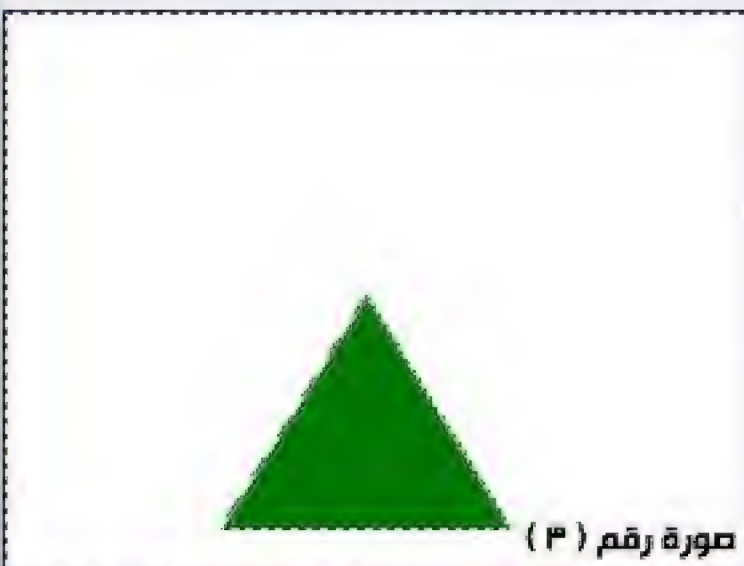
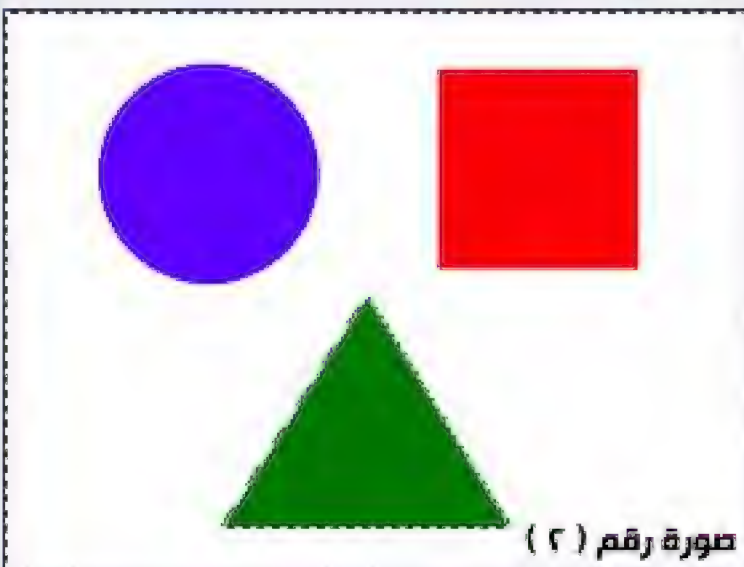
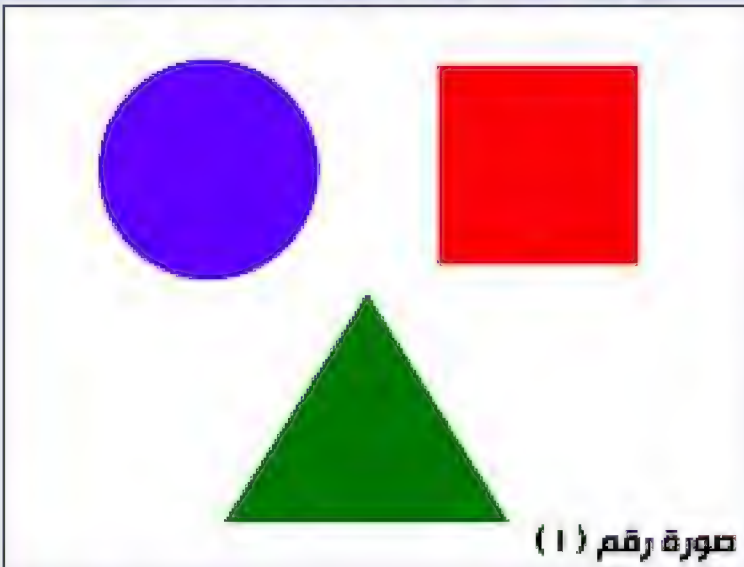
نقوم بتحديد المثلث باستخدام أداة العصا السحرية (  )  
ثم نقوم باختيار أمر التحديد العكسي ( Inverse )  
الموجود في القائمة الرئيسية Select سيكون شكل  
التحديد كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...

بعد ذلك نقوم بالضغط على زر Delete من لوحة المفاتيح  
ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

بعد ذلك نقوم بإلغاء التحديد بالضغط على Ctrl + D  
وبهذا نكون قد حصلنا على المثلث بمفرده ...

**ملاحظة :**

خاصية التحديد العكسي لا تستخدم في المسح فقط  
وإنما لها استخدامات أخرى كالتلوين وغيرها ...



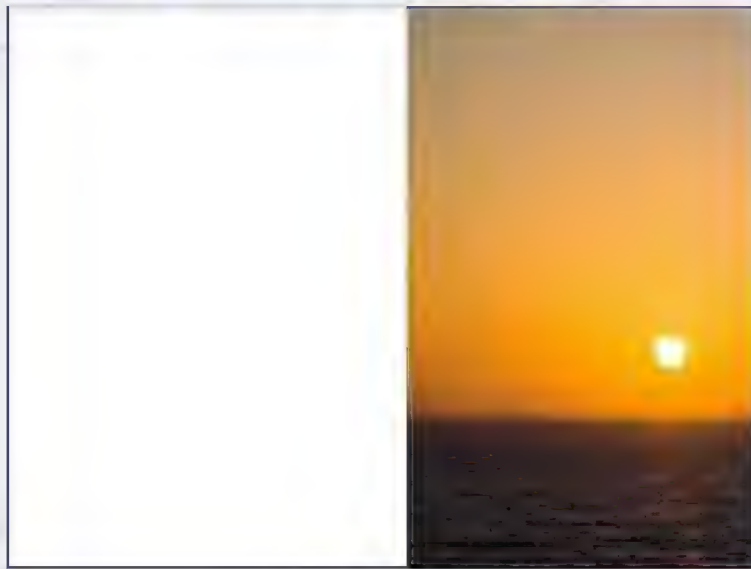
## التطبيق الثالث :-

في هذا التطبيق سنتعرف على **الماسك (Mask)** ...

وكلمة **(Mask)** تعني باللغة العربية **قناع** ومن خلال الماسك سنرى الآن ما يمكننا أن نفعله ... تابعوا معي هذا التطبيق ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم أضيفوا أي صورة إلى العمل كما في الصورة رقم ( ١ ) ..

وعلى من لم يتذكر كيفية إضافة الصورة إلى العمل مراجعة الدرس الرابع صفحة ( ٨ ، ٩ ، ١٠ ) ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )

بعد ذلك نقوم بالضغط على الزر الخاص بالماسك وهو المحدد باللون الأحمر في الصورة رقم ( ٢ ) ..



صورة رقم ( ٣ )

وبعد الضغط على هذا الزر سيكون شكل طبقة الصورة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...


نتابع التطبيق في الصفحة القادمة :)



## تابع التطبيق التالي :-



صورة رقم ( ٤ )

بعد ذلك نقوم باختيار أداة التدرج اللوني (  ) سنجد أن التدرج اللوني بين اللونين الأسود والأبيض ولا بد أن نعرف أن التدرج لا بد أن يكون بين اللونين الأسود والأبيض حتى يتم عمل الماسك ...

ثم نقوم بسحب التدرج اللوني على طرف الصورة مع الخلفية البيضاء ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٤ ) ...


نلاحظ أن طرف الصورة تم دمجها مع الخلفية البيضاء ...

### ملاحظة :

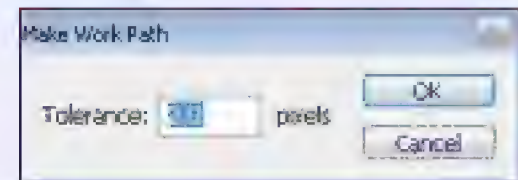
يعتبر الماسك ( Mask ) من الطرق المستخدمة في دمج الصور ...

## التطبيق الرابع :-

في هذا التطبيق سنتعلم كيف يمكننا تحويل التحديد إلى رسم لكي نستطيع التحكم فيه كما نتحكم في رسم أداة القلم ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا بعمل أي تحديد بأي أداة وفي هذا التطبيق قمنا بعمل تحديد بأداة حبل التحديد (  ) كما في الصورة رقم ( ١ ) ...

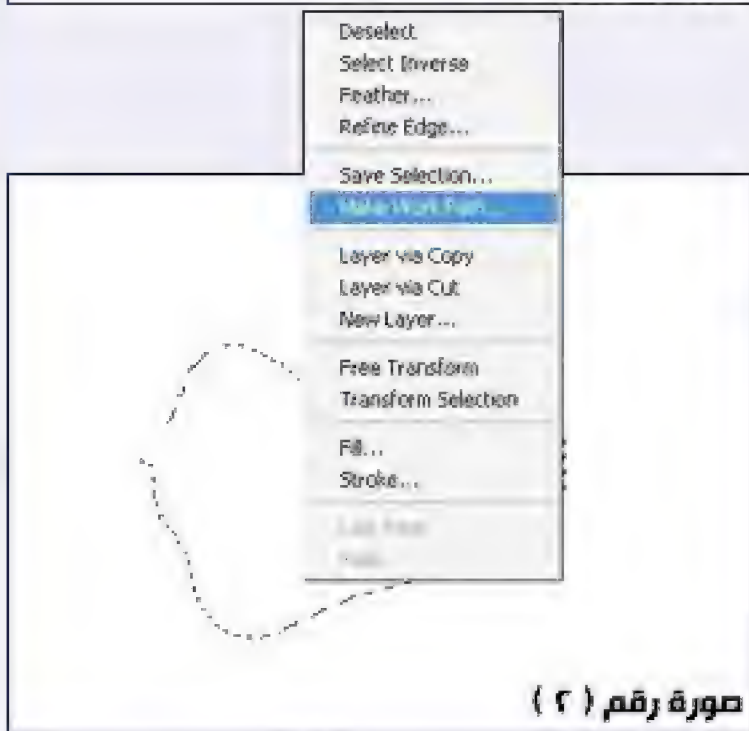
بعد ذلك نذهب بمؤشر الفأرة إلى التحديد ونضغط على زر الفأرة الأيمن ستخرج لنا قائمة كما في الصورة رقم ( ٢ ) نقوم بالضغط على الأمر Make Work Path ستخرج لنا النافذة التالية لكي ندخل فيها رقم الدقة ...



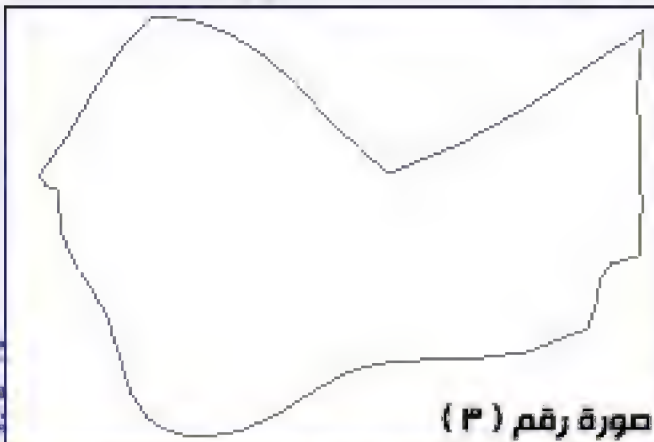
وبعد أن ندخل رقم الدقة وفي هذا التطبيق سنترك رقم الدقة كما هو ولن نغير فيه وهذا الأفضل ثم نقوم بالضغط على OK سيحول التحديد بعدها إلى رسم نستطيع التحكم فيه كما كنا نتحكم في رسم أداة القلم كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )




صورة رقم ( ٣ )

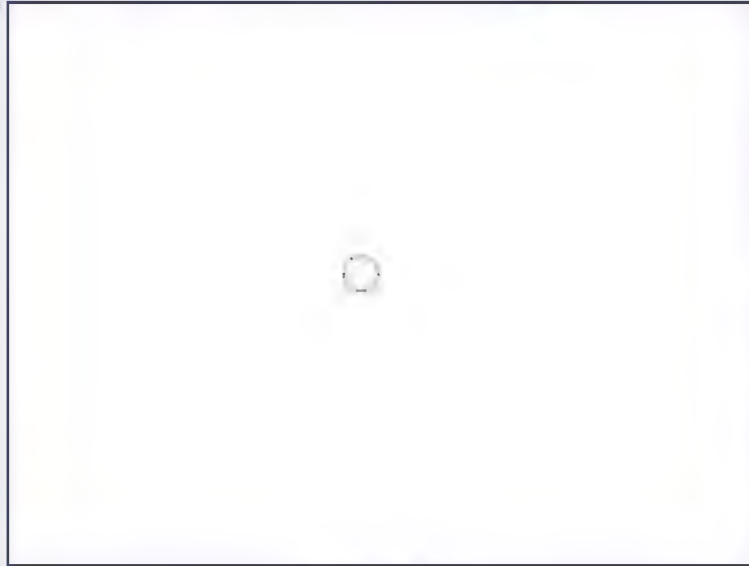


## التطبيق الخامس :-

في هذا التطبيق سنتعرف على تأثير زر Caps Lock الموجود في لوحة المفاتيح على مؤشرات الأدوات ...

وهذا التطبيق في غاية السهولة .. تابعوا معي ..

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا باختيار أداة الفرش (  ) وبعد ذلك إذهبوا بمؤشر الفأرة إلى منطقة العمل سيكون شكل المؤشر كما في الصورة رقم ( ١ ) ...



صورة رقم ( ١ )

ونحن على منطقة العمل نقوم بالضغط على زر Caps Lock الموجود في لوحة المفاتيح سيكون شكل المؤشر بعدها كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...




صورة رقم ( ٢ )

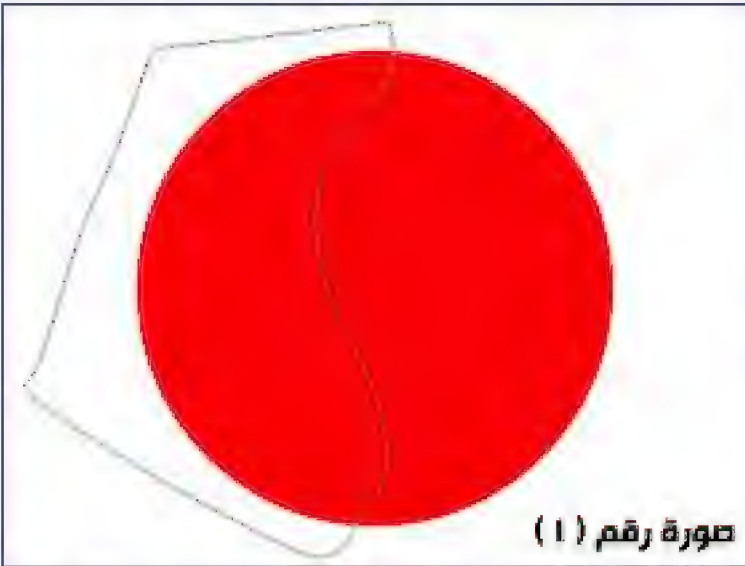
وهكذا مع باقي الأدوات فإننا بمجرد أن نضغط على هذا الزر يتغير شكل المؤشر ويصبح أدق فهذا الزر يساعدنا على استخدام الأدوات بدقة أكثر ...

وعندما نضغط مرة أخرى على زر Caps Lock يعود المؤشر إلى شكله الطبيعي ..

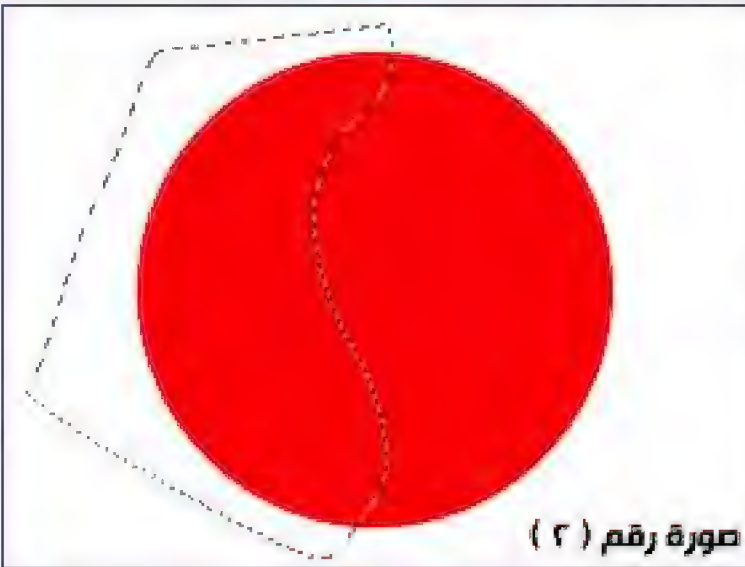
## التطبيق السادس :-

في هذا التطبيق سنتعرف على طريقة المسح باستخدام أداة القلم ..

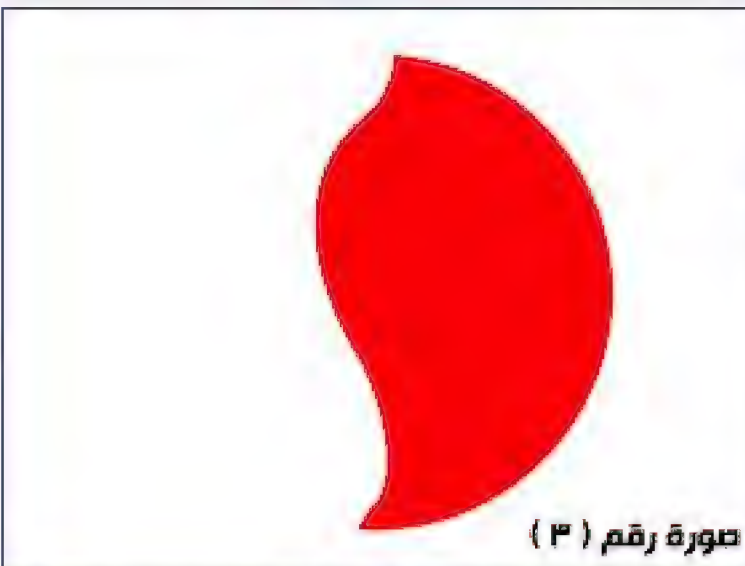
قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا برسم دائرة  
ثم قوموا باختيار أداة القلم (  ) ثم قوموا  
بالرسم على أجزاء من الدائرة كما في  
الصورة رقم ( ١ ) ...



وبعد ذلك نقوم بتحويل الرسم إلى تحديد وذلك  
بالضغط على اختصار **Ctrl + Enter** سيحول بعدها  
الرسم إلى تحديد كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...



بعد ذلك نقوم بالضغط على زر **Delete** من لوحة  
المفاتيح ثم نقوم بإلغاء التحديد سيكون الشكل  
النهائي كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...




### ملاحظة هامة جداً :

يمكننا استخدام هذه الطريقة للمص والنسخ أيضاً  
فبمجرد أن يتحول الرسم إلى تحديد نستطيع المسح  
والنسخ عن طريق اختصار **Ctrl + C** والقص عن طريق  
اختصار **Ctrl + X** ...



## التطبيق الرابع والأخير :-

في هذا التطبيق سنتعرف على تأثير زر Shift على الرسم ...

قوموا بفتح عمل جديد ثم قوموا باختيار أداة **جبل التحديد المضلع** (  ) وبعد ذلك قوموا بالرسم مع الضغط على زر Shift سنلاحظ أن الرسم يكون في خط مستقيم :

- إما بشكل أفقي كما في الصورة رقم ( ١ ) ...
- أو بشكل عمودي كما في الصورة رقم ( ٢ ) ...
- أو בזوايا ٤٥ درجة كما في الصورة رقم ( ٣ ) ...

**ملاحظة هامة جداً :**

ما ذكرناها في هذا التطبيق على الخط المستقيم ينطبق على أدوات أخرى مثل أداة **القلم** وأداة **الفرش** وأداة **الممحاة** وأداة **التدرج اللوني** ... إلخ .



صورة رقم ( ١ )



صورة رقم ( ٢ )



صورة رقم ( ٣ )



## همة قبل إنهاء الدرس :-

في هذه الهمسة أريد أن أشير إلى نقطتين الأولى على خاصية التكبير في الفوتوشوب فعندما نريد مثلاً قص صورة معينة نقوم بتكبيرها حتي نستطيع القص بدقة ويكون التكبير والتصغير **بأداة التكبير والتصغير** وعندما ننتهي من القص لا ننسى أن نعيد الصورة إلى حجمها الطبيعي وهو 100 % ...

النقطة الثانية على أمر حفظ **Save** في القائمة الرئيسية **File** يجب أن نتعود على عمل حفظ في مراحل التصميم حتي لا يضيع جهدنا ...

وفقكم الله تعالى ...

(( بحمد الله إنتهى الدرس الرابع عشر ))





## الألوان

تغلب الألوان دوراً مهماً في كل تصميم فاختيار المناسب للألوان وتنسيقنا لها في التصميم يجعل التصميم رائعاً ولأهمية موضوع اختيار الألوان وطريقة تنسيقها قممت بعمل هذا الدرس وأحب أن أشير إلى أن أغلب المعلومات الموجودة في هذا الدرس هي لـ Mr.Ryan Ford ...

### تأثير الألوان :-

الألوان ، هي من أهم الأشياء في التصميم وهي ما يمكن أن يشكل فرقاً بين التصميم الجيد والتصميم السيئ ، وبين التصميم الجميل والتصميم القبيح ، وبدون الاستعمال الجيد للألوان ، تصميمك لن يؤثر على مشاهديه كما كنت تتوقع ...

### الألوان الرئيسية :-

ماهي الألوان الرئيسية ؟

في الحقيقة إنها ثلاثة ألوان والتي ممكن ان تستعمل لمنع كل الألوان الأخرى التي عرفها الإنسان . **الأحمر** و **الأزرق** و **الأصفر** ، هي الالوان الرئيسية . عندما يمزج **الأحمر** بـ **الأصفر** ، نحصل على البرتقالي . وعندما يمزج **الأزرق** بـ **الأصفر** ، نحصل على الأخضر . وعندما يمزج **الأحمر** بـ **الأزرق** ، نحصل على البنفسجي .

و تستعمل الألوان الرئيسية بكثرة في مطاعم الوجبات السريعة . فمعظم شعارات مطاعم الوجبات السريعة تستعمل الأزرق ، **الأحمر** ، **الأصفر** لإقناع الزبون بسرعتهم . كما انهم يجمعون مداخل مطاعمهم بالألوان الأساسية لكي يمنعوا الزوار من البقاء . يريدون الزائر أن يأتي ويطلب الطعام ، ويأكله بسرعة ، ثم يذهب . ( تحليل غريب نوعاً ما )



## الألوان الفرعية :-

### ماهي الألوان الفرعية ؟

الألوان الفرعية هي الألوان التي نحصل عليها عندما يتم دمج لونين من الألوان الأساسية بقيم متساوية .  
**البرتقالي** ، و **الأخضر** ، و **البنفسجي** تعتبر من الألوان الفرعية .

## الألوان المتقابلة :-

### ماهي الألوان المتقابلة ؟

في الحقيقة ، إنها ببساطة الألوان الموجودة على الطرف الآخر من عجلة الألوان ...

كما نلاحظ في عجلة الإطارات في الصورة المجاورة وبتطبيق قاعدة الألوان المتقابلة فإن :

- الأزرق متناسق مع البرتقالي ...
- الأحمر متناسق مع الأخضر ...
- الأصفر متناسق مع البنفسجي ...





## الألوان النصفية :-

### ماهي الألوان النصفية ؟

الألوان النصفية ماهي إلا الألوان الموجودة بين لونين في عجلة الألوان ...

مثل البرتقالي المحمر و **الأصفر المخضر** تعتبر من الألوان النصفية كما في الصورة المجاورة ...



## الألوان الدافئة والألوان الباردة :-

في العادة الألوان الدافئة والباردة **صعبة الفهم** ، لذا فاتبع هذا الدليل لكي لا تصادفك أي مشكلة مستقبلاً .

### \* الألوان الدافئة :-

مثل **الأحمر ، البرتقالي ، الأصفر** تعتبر من الألوان الدافئة . وبالتحديد يمكن أن نقول بأن الألوان الدافئة هي الألوان التي نراها عادة في النار ...

الألوان الدافئة تستعمل عادة :-

لإظهار الإبتهاج ، و الشعارات والصور التي تستعمل العديد من الألوان الدافئة تستعمل لتوصيل الغضب ، الكره ، الحقد ...

### \* الألوان الباردة :-

مثل **الأخضر ، الأزرق ، البنفسجي** تعتبر من الألوان الباردة . وبالتحديد يمكن أن نقول بأن الألوان الباردة هي الألوان التي نراها عادة في الطبيعة ( الماء ، النباتات ... الخ ) ...

الألوان الباردة تستعمل عادة :-

لإظهار الهدوء ، النشاطات الهادئة . و تستعمل المستشفيات اللون الأزرق المخفض ، مدموجان مع بعضهما البعض على الجدران ، وذلك لإبقاء المرضى بأعلى درجة من الهدوء .



## إذا ما هو الاختيار المناسب ؟

إذا كنا نحاول أن نختار لون معين لكي يتناسب مع لون آخر فالأمر بسيط جداً إليكم هذه القاعدة البسيطة :  
**كل لون يتناسق مع مجاميعه** فالألوان الدافئة تتناسق مع الألوان الدافئة الأخرى ،  
والألوان الباردة تتناسق مع الألوان الباردة الأخرى .

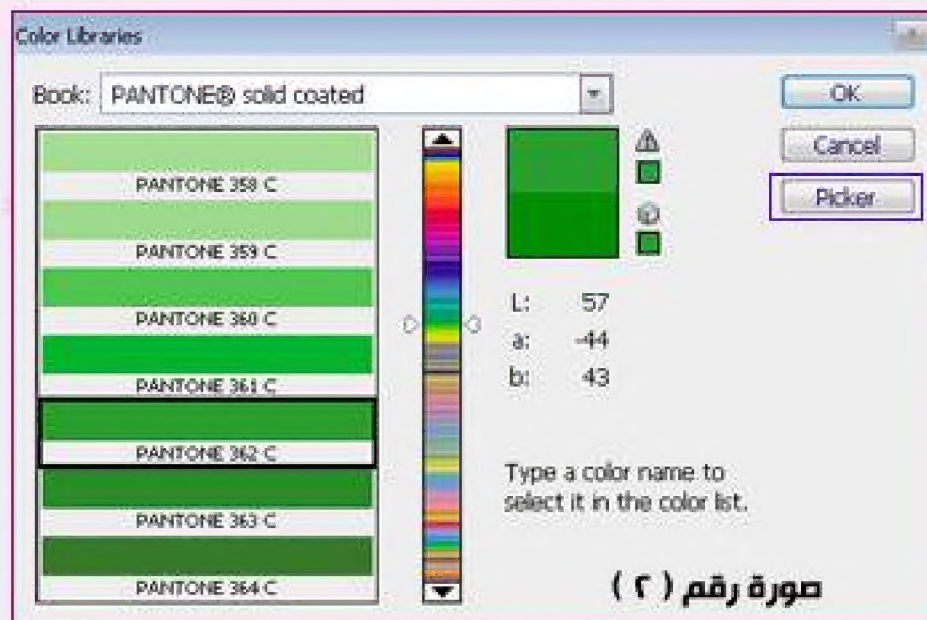
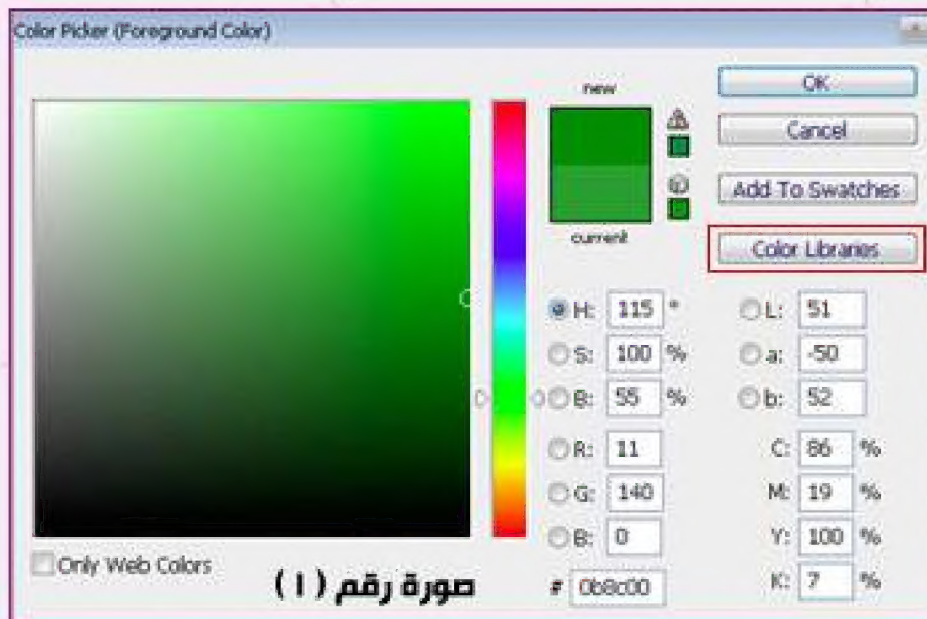
كما يمكننا وبكل بساطة اختيار أي لون من عجلة الألوان ثم نستعمل اللون الموجود بجانبه  
سوف نلاحظ أنهما متناسقين ... فمثلاً اللون الأزرق يتناسق تناسباً جميلاً مع اللون الأخضر .





## كيف نصل على درجات اللون ؟

يساعدنا برنامج الفوتوشوب في الحصول على درجات اللون بكل سهولة فسنفترض أننا نريد الحصول على درجات اللون الأخضر كل ما علينا هو الضغط على الزر المحدد باللون الأحمر كما في الصورة رقم ( ١ ) ستكون النتيجة كما في الصورة رقم ( ٢ ) حيث ستظهر لنا درجات اللون الأخضر ونستطيع إختيار أي درجة من الدرجات الموجودة وذلك بالضغط عليها كما يمكننا العودة للنافذة الأولى عن طريق الضغط على الزر المحدد باللون الأزرق في الصورة رقم ( ٢ ) ...

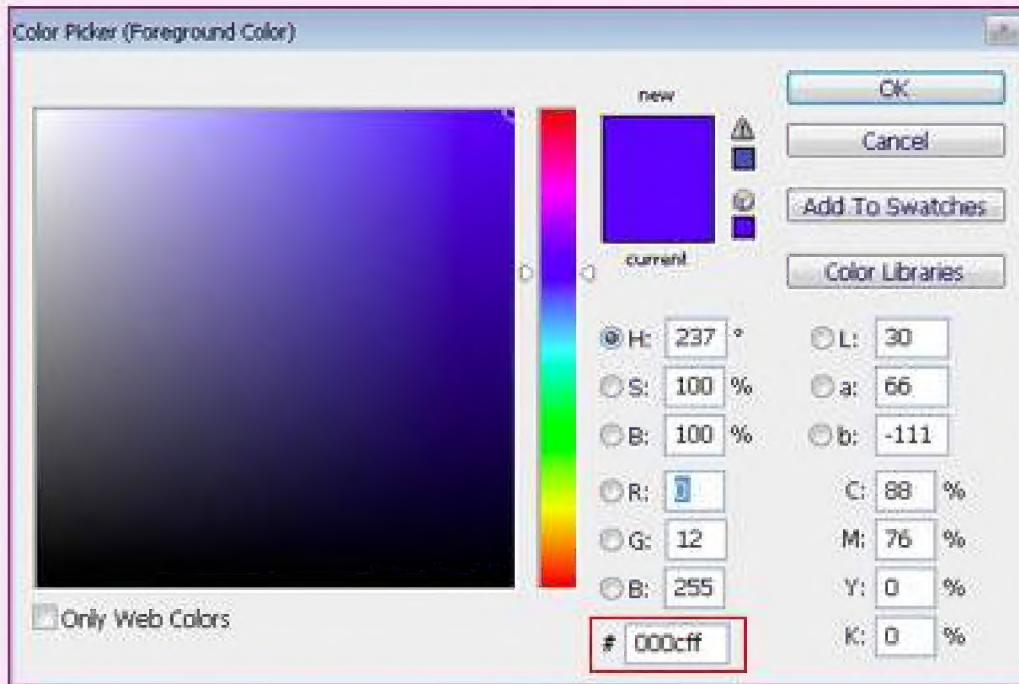




## الرقم التسلسلي للون :-

لكل لون رقم تسلسلي خاص به وهذا الرقم يتكون من حروف وأرقام وهو عبارة عن ست خانات وهو الموجود في **المستطيل الأحمر** في الصورة التي في الأسفل ...

في بعض دروس الفوتوشوب على شبكة الأنترنت بدلاً أن يذكر اللون يقوم بإعطاء رقم اللون التسلسلي ليكون الوصول للون أسرع وأدق وإذا صادفنا ذلك نقوم بكتابه الرقم في خانة الرقم التسلسلي المحددة **باللون الأحمر** في الصورة التي في الأسفل سيظهر بعدها اللون ...



(( بحمد الله إنتهى الدرس الخامس عشر ))



# الخاتمة

والآن بعد أن تعرفنا على برنامج الفوتوشوب بقي علينا أن نشاهد تصاميم المبدعين لنرى ونتعلم كيفية إستغلال وتوظيف الأدوات للخروج بعمل رائع ومبهر ...

في ختام هذا العمل :

أحمد الله وأشكره على إتمام هذه السلسلة من دروس تعليم الفوتوشوب كما أتقدم بالشكر والتقدير لكل من ساهم معي في إتمام هذه السلسلة سواءاً كان ذلك بنقد أو بكلمة تشجيع ...

يمتد الشكر إلى الأخت حنين محمد صاحبة فكرة إنشاء هذه الدروس والمساعد الأكبر بعد الله والمشجع الأول في إتمام هذه السلسلة ...

أسأل الله العلي العظيم أن يجعل هذا العمل خالصاً لوجهه الكريم والحمد لله رب العالمين وصلى الله وسلم على نبينا محمد وعلى آله وصحبه أجمعين .

---

جميع حقوق هذه الدروس والنسخ الأصلية محفوظة لدى  
حنين محمد و مهند شريف

---